

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL KONSEP ANGKA  
MELALUI PENGGUNAAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF (APE)  
KARTU ANGKA PADA ANAK KELOMPOK A DI TK TUNAS IBU  
KALASAN SLEMAN**

**TUGAS AKHIR SKRIPSI**

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta  
untuk Memenuhi Sebagai Persyaratan guna Memperoleh Gelar Sarjana  
Pendidikan



Oleh  
Anisatul Khoiriyyah  
NIM 13111244014

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
2018**

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL KONSEP ANGKA  
MELALUI PENGGUNAAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF (APE)  
KARTU ANGKA PADA ANAK KELOMPOK A DI TK TUNAS IBU  
KALASAN SLEMAN**

Oleh:  
Anisatul Khoiriyah  
NIM 13111244014

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep angka anak melalui Alat Permainan Edukatif (APE) di Kelompok A TK Tunas Ibu Kalasan Sleman.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas kolaboratif dengan model Kemmis dan Taggart. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus yang masing-masing siklus terdiri dari perencanaan, tindakan dan observasi, dan refleksi. Penelitian ini dilakukan di TK Tunas Ibu Kalasan Sleman. Subjek penelitian ini adalah semua siswa Kelompok A TK Tunas Ibu Kalasan Sleman Semester I Tahun Ajaran 2017/2018 yang berjumlah 16 anak, terdiri dari 8 siswa laki-laki dan 8 siswa perempuan. Objek dalam penelitian adalah meningkatkan kemampuan mengenal konsep angka melalui penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) kartu angka di TK Tunas Ibu Kalasan Sleman. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan dokumentasi, sedangkan teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif teknik persentase. Indikator keberhasilan dalam peningkatan kemampuan mengenal konsep angka dinyatakan sangat baik dan berhasil apabila rata-rata semua indikator telah mencapai persentase  $\geq 80\%$  dengan kriteria sangat baik.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa Alat Permainan Edukatif (APE) kartu angka dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep angka anak Kelompok A di TK Tunas Ibu Kalasan Sleman yang dilakukan dengan langkah-langkah: membagi anak menjadi 3 kelompok, mempersiapkan APE kartu angka dan benda yang akan digunakan sesuai dengan topik pembelajaran, menjelaskan cara melakukan kegiatan dengan menuliskan angka 1-10 di papan tulis, membilang dengan menunjuk benda, menghubungkan kartu angka dan benda sesuai dengan jumlahnya, kemudian anak melakukan kegiatan. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari hasil kemampuan mengenal konsep angka pada Pratindakan sebesar 43,7% (kriteria cukup), lalu meningkat pada Siklus I sebesar 66,2% (kriteria baik) dan meningkat pada Siklus II sebesar 89,2% (kriteria sangat baik). Semua nilai pada Siklus II tersebut telah memenuhi target indikator keberhasilan yaitu  $\geq 80\%$ .

Kata kunci: *mengenal konsep angka, Alat Permainan Edukatif (APE) kartu angka*

**THE INCREASING OF THE ABILITY TO KNOW THE CONCEPT OF  
NUMBERS BY USING EDUCATIONAL GAMES (APE) NUMBER CARDS  
TO THE GROUP A STUDENTS OF TK TUNAS IBU KALASAN SLEMAN**

By:  
Anisatul Khoiriyah  
NIM 13111244014

**ABSTRACT**

*This research aimed to increase the ability to know the concept of numbers using educational games (APE) number cards for the group A students of TK Tunas Ibu Kalasan Sleman.*

*This was a classroom action reseach which collaborated Kemmis model and Taggart model. This research was done in two cycles in which each cycle included planning, acting and observing also reflecting. This reseach was done at TK Tunas Ibu Kalasan Sleman. The subjects of this research were 16 students of TK Tunas Ibu Kalasan Sleman semester 1 year 2017/2018, consisted of 8 boys and 8 girls. The object of this research was the increasing of the ability to know the concept of numbers using educational games (APE) number cards at TK Tunas Ibu Kalasan Sleman. The data collections were done by observation and documentation. Meanwhile, the researcher used descriptive qualitative and descriptive quantitative with the percentage technique in analysing the data. Succesfull indicator in improving the ability to know the concept of numbers is successful if the average of all the indicator achieve the percentage of  $\geq 80\%$  with very good criterion.*

*The result of this research showed that educational games (APE) number cards could increase the ability to know the concept of numbers by using educational games (APE) number cards for the group A students of TK Tunas Ibu Kalasan Sleman with steps of the learning process were dividing the students into 3 groups, preparing the educational games (APE) number cards and the needed stuffs based on the learning topic, explaining the steps by writing 1-10 on the board, mentioning the number and pointing the stuffs, putting the number card on the stuffs correctly, after that do the learning process. The increasing could be seen from the result of the skill in knowing number concept in the Precycle in which the students was 43,7% (enough criterion ) and increased on the Cycle I 66,2% (good criterion) and increased on the Cycle II 89.2% (very good criterion). In the second cycle, the target indicator of success is  $\geq 80\%$ .*

*Keywords: To know the concept of numbers, educational games (APE) number cards.*

## SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Anisatul Khoiriyyah  
NIM : 13111244014  
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia  
Dini  
Judul TAS : Peningkatan Kemampuan Mengenal  
Konsep Angka Melalui Penggunaan  
Alat Permainan Edukatif (APE) Kartu  
Angka pada Anak Kelompok A di TK  
Tunas Ibu Kalasan Sleman

menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Yogyakarta, 12 Januari 2018

Yang menyatakan,



Anisatul Khoiriyyah  
NIM 13111244014



**LEMBAR PERSETUJUAN**

Tugas Akhir Skripsi dengan Judul

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL KONSEP ANGKA  
MELALUI PENGGUNAAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF (APE)  
KARTU ANGKA PADA ANAK KELOMPOK A DI TK TUNAS IBU  
KALASAN SLEMAN**

Disusun oleh:  
Anisatul Khoiriyah  
NIM 13111244014

telah memenuhi syarat dan disetujui oleh Dosen Pembimbing  
untuk dilaksanakan Ujian Akhir Skripsi bagi yang  
bersangkutan.

Yogyakarta, 12 Januari 2018

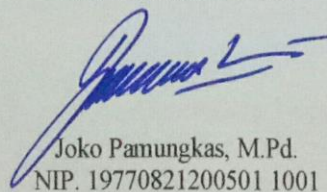
Disetujui,  
Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

Sungkono, M.Pd.  
NIP. 196110031987031001

Martha Christianti, M.Pd.  
NIP. 198205232006042001

Mengetahui,  
Ketua Jurusan PG-PAUD

  
Joko Pamungkas, M.Pd.  
NIP. 19770821200501 1001

## HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL KONSEP ANGKA  
MELALUI PENGGUNAAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF (APE)  
KARTU ANGKA PADA ANAK KELOMPOK A DI TK TUNAS IBU  
KALASAN SLEMAN**

Disusun oleh:  
Anisatul Khoiriyah  
NIM 13111244014

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir Skripsi Program Studi  
Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan

Universitas Negeri Yogyakarta  
Pada tanggal 06 Februari 2018

### TIM PENGUJI

Nama/Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Sungkono, M.Pd. Ketua Penguji/Pembimbing		15-02-2018
Arumi Savitri F., S. Psi., MA. Sekertaris		23-02-2018
Unik Ambarwati, M.Pd. Penguji Utama		21-02-2018
Martha Christiani, M.Pd. Penguji Pendamping/Pembimbing		15-02-2018

Yogyakarta, 25 FEB 2018  
Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta  
Dekan,



Dr. Haryanto, M.Pd.  
NIP. 196009021987021001

## **MOTTO**

“Sesuatu yang belum dikerjakan seringkali tampak mustahil, kita baru yakin kalau kita telah berhasil melakukannya dengan baik”.

(Andrew Jackson)

“Orang yang bisa membuat hal yang sulit menjadi mudah dipahami, yang rumit menjadi mudah dimengerti atau yang sukar menjadi mudah dilakukan, itulah pendidik yang sejati”.

(Ralph Waldo Emerson)

## **PERSEMBAHAN**

Tugas Akhir Skripsi ini penulis persembahkan kepada:

1. Kedua Orang tua saya yang senantiasa memberikan doa, semangat, dan dukungan.
2. Almamater Universitas Negeri Yogyakarta yang telah menuntun saya menjadi calon pendidik yang berkualitas.



## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas berkat rahmat dan karunia-Nya, Tugas Akhir Skripsi dalam rangka untuk memenuhi sebagian persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan dengan judul “Peningkatan Kemampuan Mengenal Konsep Angka Melalui Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) Kartu Angka pada Anak Kelompok A di TK Tunas Ibu Kalasan Sleman” dapat disusun sesuai dengan harapan. Tugas Akhir Skripsi ini dapat diselesaikan tidak lepas dari bantuan dan kerjasama dengan pihak lain. Berkenaan dengan hal tersebut, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada yang terhormat:


1. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang memberikan persetujuan pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi.
2. Ketua Jurusan Pendidikan Pendidikan Anak Usia Dini dan Ketua Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini beserta dosen dan staf yang telah memberikan bantuan dan fasilitas selama proses penyusunan pra proposal sampai dengan selesainya Tugas Akhir Skripsi ini.
3. Bapak Sungkono, M.Pd, dan Ibu Martha Christianti, M.Pd. Dosen Pembimbing TAS yang telah banyak memberikan semangat, dorongan, dan bimbingan selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.
4. Ibu Martha Christianti, M.Pd. validator instrumen penelitian TAS yang memberikan saran/masukan perbaikan sehingga penelitian TAS dapat terlaksana sesuai dengan tujuan.

5. Dosen-dosen di Program Studi PG PAUD yang senantiasa memberikan bimbingan.
6. Ibu Susi Marheningsih, S.Pd. AUD Kepala TK Tunas Ibu yang telah memberi izin dan bantuan dalam pelaksanaan penelitian Tugas Akhir Skripsi ini.
7. Ibu Suprihatin, S.Pd. AUD Guru kelas Kelompok A TK Tunas Ibu yang telah memberi bantuan dalam memperlancar pengambilan data selama proses penelitian Tugas Akhir Skripsi ini.
8. Semua pihak, secara langsung maupun tidak langsung, yang tidak dapat disebutkan di sini atas bantuan dan perhatiannya selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.

Akhirnya, semoga segala bantuan yang telah diberikan semua pihak tersebut menjadi amalan yang bermanfaat dan mendapatkan balasan dari Allah SWT dan Tugas Akhir Skripsi ini menjadi informasi bermanfaat bagi pembaca atau pihak lain yang membutuhkannya.

Yogyakarta, 12 Januari 2018

Penulis,



Anisatul Khoiriyyah

NIM 13111244014

## DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL .....	i
ABSTRAK .....	ii
ABSTRACT .....	iii
SURAT PERNYATAAN.....	iv
LEMBAR PERSETUJUAN.....	v
LEMBAR PENGESAHAN .....	vi
HALAMAN MOTTO .....	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	viii
KATA PENGANTAR .....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR .....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi

### BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Diagnosis Permasalahan Kelas .....	6
C. Fokus Masalah .....	6
D. Rumusan Masalah.....	6
E. Tujuan Penelitian .....	7
F. Manfaat Penelitian .....	7

### BAB II LANDASAN PUSTAKA

A. Tinjauan Perkembangan Kognitif .....	9
1. Pengertian Perkembangan Kognitif .....	9
2. Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif.....	10
3. Tahapan Perkembangan Kognitif Anak TK Kelompok A.....	12
B. Tinjauan Angka .....	13
1. Pengertian Angka .....	13
2. Perkembangan Kemampuan Mengenal Konsep Angka pada Anak TK Kelompok A .....	15
3. Cara Mengenalkan Konsep Angka Pada Anak TK.....	16
C. Tinjauan Alat Permainan Edukatif (APE) Kartu Angka.....	18
1. Pengertian Alat Permainan Edukatif (APE).....	18
2. Ciri-ciri Alat Permainan Edukatif (APE).....	19
3. Syarat Alat Permainan Edukatif (APE).....	20
4. Fungsi Alat Permainan Edukatif (APE).....	22
5. Pengertian Kartu Angka.....	24

6. Kelebihan dan Kekurangan Kartu Angka.....	25
7. Langkah-langkah Penggunaan APE Kartu Angka dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Angka.....	26
D. Hasil Penelitian yang Relevan .....	27
E. Kerangka Pikir.....	28
F. Pertanyaan Penelitian.....	29
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
A. Desain Penelitian Tindakan .....	31
B. Waktu Penelitian .....	32
C. Deskripsi Tempat Penelitian .....	33
D. Subjek dan Karakteristiknya .....	33
E. Skenario Tindakan.....	35
1. Perencanaan atau <i>Plan</i> .....	35
2. Tindakan dan Observasi ( <i>Act and Observe</i> ).....	36
3. Refleksi atau <i>reflect</i> .....	37
F. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data .....	37
1. Observasi.....	37
2. Dokumentasi.....	38
G. Teknik Analisis Data .....	42
H. Kriteria Keberhasilan Tindakan .....	43
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Deskripsi Lokasi Penelitian.....	45
1. Lokasi Penelitian.....	45
2. Kondisi Sarana Prasarana .....	45
3. Kondisi Guru .....	46
B. Deskripsi Awal Sebelum Tindakan .....	46
C. Hasil Penelitian.....	49
1. Pelaksanaan Siklus I.....	49
a. Perencanaan.....	49
b. Pelaksanaan Tindakan Siklus I.....	50
c. Observasi.....	54
d. Refleksi .....	58
2. Pelaksanaan Siklus II.....	60
a. Perencanaan.....	60
b. Pelaksanaan Siklus II .....	61
c. Observasi.....	65
d. Refleksi .....	68
D. Pembahasan.....	71
E. Temuan Penelitian.....	75
F. Keterbatasan Penelitian.....	76
<b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN</b>	
A. Simpulan .....	77
B. Implikasi.....	77

C. Saran.....	78
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>80</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN .....</b>	<b>83</b>



## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1 Kisi-kisi Observasi .....	40
Tabel 2 Rubrik Penilaian Kemampuan Mengenal Konsep Angka.....	41
Tabel 3 Hasil Observasi Kemampuan Mengenal Konsep Angka Anak Sebelum Tindakan .....	47
Tabel 4 Hasil Kemampuan Mengenal Konsep Angka Anak Siklus I .....	55
Tabel 5 Rata-rata Kemampuan Mengenal Konsep Angka Siklus I.....	56
Tabel 6 Perbandingan Hasil Kemampuan Mengenal Konsep Angka Pratindakan dan Siklus I.....	56
Tabel 7 Hasil Kemampuan Mengenal Konsep Angka Anak Siklus II .....	66
Tabel 8 Rata-rata Kemampuan Mengenal Konsep Angka Siklus II.....	66
Tabel 9 Perbandingan Hasil Kemampuan Mengenal Angka Siklus I dan Siklus II .....	67
Tabel 10 Perbandingan Hasil Kemampuan Mengenal Konsep Angka Pratindakan, Siklus I, dan Siklus II .....	69

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1 Kerangka Pikir .....	29
Gambar 2 Model Penelitian Tindakan Kelas dari Kemmis & Taggart.....	32
Gambar 3 Grafik Persentase Kemampuan Mengenal Konsep Angka Pratindakan.....	48
Gambar 4 Grafik Perbandingan Kemampuan Mengenal Angka Pratindakan dan Siklus I.....	57
Gambar 5 Grafik Perbandingan Rata-rata Kemampuan Mengenal Angka Pratindakan dan Siklus I.....	58
Gambar 6 Grafik Perbandingan Kemampuan Mengenal Konsep Angka Siklus I dan Siklus II .....	68
Gambar 7 Grafik Perbandingan Rata-rata Kemampuan Mengenal Konsep Angka Siklus I dan Siklus II .....	68
Gambar 8 Grafik Hasil Kemampuan Mengenal Konsep Angka Pratindakan, Siklus I, dan Siklus II .....	70
Gambar 9 Grafik Perbandingan Hasil Rata-rata Kemampuan Mengenal Konsep Angka Pratindakan, Siklus I, dan Siklus II .....	71

## DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Surat Izin Penelitian .....	84
Lampiran 2 Surat Pernyataan Validasi Instrumen.....	86
Lampiran 3 Jadwal Penelitian .....	88
Lampiran 4 Kisi-kisi Observasi dan Rubrik Penilaian.....	91
Lampiran 5 Lembar Observasi .....	94
Lampiran 6 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian .....	97
Lampiran 7 Skenario Pembelajaran .....	123
Lampiran 8 Hasil Penilaian Kemampuan Mengenal Konsep Angka .....	136
Lampiran 9 Pernyataan Benar-benar Melakukan Penelitian .....	156
Lampiran 10 Dokumentasi Penelitian .....	158

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Usia dini merupakan periode awal yang paling penting dan mendasar di sepanjang rentang pertumbuhan dan perkembangan kehidupan manusia. Dalam masa ini anak perlu mendapatkan stimulasi-stimulasi yang dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangan agar anak dapat tumbuh dan berkembang dengan baik. Anak usia dini merupakan usia emas (*golden age*) dimana anak akan mudah menerima, melihat, dan mendengar sesuatu yang diperlihatkan (Rasyid, 2012: 40). Masa dimana anak dapat menyerap informasi sangat tinggi dan perkembangan yang pesat sehingga perlu mendapat perhatian lebih dari orang tua maupun pendidik.

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan pendidikan yang paling penting dan yang paling dasar untuk mempersiapkan anak pada pendidikan lebih lanjut (Latif, 2013: 4). Anderson (dalam Masitoh, 2005: 2) mengatakan bahwa pendidikan anak usia dini pada dasarnya diselenggarakan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan aspek secara menyeluruh. Pendidikan di Taman Kanak-kanak (TK) hendaknya didesain agar anak dengan mudah menyerap informasi yang ada di sekitar lingkungannya. Suyanto (2005: 7), melengkapi pernyataan Latif tersebut yaitu pembelajaran di TK pada prinsipnya dilaksanakan dengan bermain sambil belajar atau belajar sambil bermain, karena pada masa usia TK anak masih berada dalam masa bermain. Dengan bermain, anak dapat memperoleh kesenangan sekaligus belajar sesuatu yang baru sehingga anak dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangannya dengan baik.

Terdapat 6 aspek perkembangan anak usia dini yang perlu diperhatikan diantaranya yaitu fisik motorik, bahasa, nilai agama moral, kognitif, sosial emosional, dan seni. Semua aspek tersebut dapat berkembang dengan baik apabila mendapatkan perhatian dan stimulasi yang tepat. Hal yang tidak kalah penting dari 6 aspek perkembangan tersebut adalah aspek kognitif. Menurut Gunarsa (dalam Dewi, 2005: 11) kognitif mencakup aspek-aspek struktur intelek yang dipergunakan untuk mengetahui sesuatu. Dengan demikian, kognitif adalah fungsi mental yang meliputi persepsi, pikiran, simbol, penalaran dan pemecahan masalah. Perwujudan fungsi kognitif dapat dilihat dari kemampuan anak dalam menggunakan bahasa dan menyelesaikan soal angka-angka. Kecerdasan logika-matematika menurut Gardner (dalam Musfiroh, 2005: 61) terletak di otak sebelah kiri anak. Kecerdasan ini dilambangkan dengan angka-angka dan lambang matematika lain.

Menurut Piaget (dalam Hartati, 2005: 68), terdapat empat tahap perkembangan kognitif anak, yaitu tahap sensorimotor (0-2 tahun), tahap pra-operasional (2-7 tahun), tahap operasional konkret (7-11 tahun), dan tahap operasional formal (11-18 tahun). Perkembangan kognitif anak usia TK (4-5 tahun) sedang beralih dari fase Pra-operasional ke fase konkret operasional, jadi dalam mengenalkan konsep angka kepada anak harus menggunakan benda konkret karena pada tahap ini anak belum dapat berpikir abstrak sehingga dalam pengenalan suatu pembelajaran diperlukan benda-benda konkret supaya dapat menarik perhatian anak sehingga anak dapat terlibat dalam pembelajaran secara aktif dan kemampuan kognitif anak dapat meningkat.



Fungsi utama pengenalan matematika pada anak usia dini ialah mengembangkan aspek perkembangan dan kecerdasan anak dengan menstimulasi otak untuk berpikir logis dan matematis (Suyanto, 2005: 57). Pada mulanya anak tidak mengenal bilangan, angka dan operasi bilangan matematis. Secara bertahap sesuai perkembangan mentalnya anak belajar membilang, mengenal angka, dan berhitung. Perkembangan kognitif anak dalam mengenal angka sangat penting dikuasai karena akan menjadi dasar bagi penguasaan konsep-konsep matematika selanjutnya di jenjang pendidikan berikutnya.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Isi Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) menyebutkan bahwa indikator perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun sudah dapat membilang banyak benda satu sampai sepuluh. Pada awalnya, anak akan belajar nama-nama bilangan angka tetapi belum mampu menilai lambang-lambangnyanya, misalnya mereka bisa menyebut satu, dua, tiga, tetapi tidak mampu memahami artinya (Sudaryanti, 2006: 4). Sejalan dengan pertumbuhan dan pengalaman yang diperoleh, anak akan mampu mengenal bilangan angka. Menurut Hartati (2005: 21), karakteristik anak TK Kelompok A terutama dalam pengenalan lambang bilangan (angka), diantaranya adalah mengenal lambang bilangan, dan menghubungkan konsep dengan lambang bilangan.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di TK Tunas Ibu Kalasan Sleman menunjukkan bahwa aspek perkembangan kognitif anak kelompok A masih kurang terutama dalam mengenal konsep angka. Dari 16 anak, hanya ada 4 anak yang sudah mampu mengenal angka, sedangkan 12 anak lainnya masih kurang dalam mengenal konsep angka. Aspek perkembangan yang lain seperti

nilai-nilai agama dan moral, sosial emosional, bahasa, fisik (motorik halus dan kasar) sudah Berkembang Sesuai Harapan (BSH), sedangkan pada aspek perkembangan kognitif anak terutama pada matematika masih Belum Berkembang (BB). Hal ini berdasarkan hasil pengamatan dan sesuai dengan rangkuman penilaian perkembangan anak di TK Tunas Ibu Kalasan Sleman. Oleh sebab itu perlu adanya suatu perbaikan dalam perkembangan kognitif anak, khususnya dalam mengenal konsep angka. Hal ini terbukti dari sebagian besar anak kelompok A mengalami kesulitan dalam memahami konsep angka. Guru memberikan Lembar Kerja Anak yang meminta anak untuk menghitung jumlah gambar, setelah gambar dihitung lalu dihubungkan dengan angka yang sesuai dengan jumlah gambar yang ada pada kolom sebelahnya dengan cara membuat garis untuk menghubungkan jumlah gambar dengan angka. Sebagian besar anak masih belum sesuai dalam menghubungkan jumlah gambar dengan angka. Untuk mengenalkan konsep angka pada anak TK khususnya pada kelompok A sebaiknya melalui kegiatan yang menarik, menyenangkan, bervariasi, dan kreatif seperti melalui kegiatan bermain sambil belajar. Kegiatan bermain sambil belajar dapat menggunakan Alat Permainan Edukatif (APE) kartu angka. Peneliti memilih APE kartu angka karena anak sudah terbiasa dihadapkan dengan angka yang tertulis pada kertas tetapi angka yang ditulis hanya dalam kertas biasa (LKA) hitam putih dan gambar yang hanya terdapat LKA, bukan benda konkret sehingga anak mudah bosan. Oleh karena itu, peneliti menggunakan kartu angka yang lebih menarik dan bervariasi dengan menggunakan kertas tebal berwarna warni dan dalam kegiatan pembelajaran menghubungkan angka menggunakan media benda

konkret (bukan gambar) sehingga diharapkan dapat mempermudah anak dalam mengenal konsep angka secara sederhana.

Dari hasil observasi ternyata belum sesuai dengan indikator perkembangan dikarenakan guru hanya menggunakan LKA dalam setiap pembelajarannya. Sebagian besar anak belum bisa membilang banyak benda satu sampai sepuluh. Media yang digunakan oleh pendidik masih terbatas dan kurang bervariasi untuk anak kelompok A. Oleh sebab itu, anak kelompok A di TK Tunas Ibu Kalasan Sleman masih kesulitan untuk memahami konsep angka. Selain anak kesulitan memahami konsep angka, dengan cara menggunakan LKA akan membuat anak merasa bosan dan tidak tertarik dengan pembelajaran tersebut. Hal ini terbukti pada saat kegiatan tersebut banyak anak yang bermain sendiri.

Dari permasalahan tersebut perlu adanya perbaikan dalam meningkatkan kemampuan anak mengenal konsep angka. Menurut Sudono (2000: 44) agar tujuan pembelajaran tercapai dan terciptanya proses belajar mengajar yang tidak membosankan, guru dapat menggunakan media secara tepat. Penggunaan media secara tepat dalam proses pembelajaran sangat diperlukan demi tercapainya pembelajaran secara optimal sehingga dapat membuat anak memahami materi yang disajikan oleh guru dengan mudah.

Dengan menggunakan Alat Permainan Edukatif (APE) kartu angka diharapkan dapat mempermudah anak dalam mengenal konsep angka. Kegiatan pembelajaran dengan permainan kartu angka menggunakan kartu yang berwarna disertai angka dan dengan gambar atau benda nyata yang diharapkan dapat memberi stimulasi bagi perkembangan kognitif dan dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep angka pada anak. Melihat paparan di atas, maka

penulis mengambil judul “Peningkatan Kemampuan Mengenal Konsep Angka melalui Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) Kartu Angka pada Anak Kelompok A di TK Tunas Ibu Kalasan Sleman”.

## **B. Diagnosis Permasalahan Kelas**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang berkaitan dengan kemampuan mengenal konsep angka anak di kelompok A TK Tunas Ibu, adapun masalah-masalah tersebut sebagai berikut:

1. Pemahaman anak tentang mengenal konsep angka masih kurang.
2. Pembelajaran mengenalkan konsep angka di TK Tunas Ibu Kalasan Sleman khususnya anak kelompok A kurang bervariasi, guru cenderung menggunakan LKA (gambar).
3. Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) seperti kartu angka jarang digunakan dalam pembelajaran di TK Tunas Ibu Kalasan Sleman.

## **C. Fokus Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, peneliti membatasi permasalahan pada pemahaman anak tentang mengenal konsep angka masih kurang dan penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) seperti kartu angka jarang digunakan dalam pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian ini difokuskan pada peningkatan kemampuan mengenal konsep angka melalui penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) kartu angka pada kelompok A di TK Tunas Ibu Kalasan Sleman.

## **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah dan diagnosis permasalahan kelas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana meningkatkan

kemampuan mengenal konsep angka melalui penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) kartu angka pada anak kelompok A di TK Tunas Ibu Kalasan Sleman?''.

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep angka melalui penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) kartu angka pada kelompok A di TK Tunas Ibu Kalasan Sleman.

#### **F. Manfaat Penelitian**

##### **1. Manfaat Teoritis**

- a. Penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat bagi perkembangan kognitif, terutama tentang kemampuan mengenal konsep angka anak kelompok A.
- b. Memberikan pengetahuan mengenai penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) kartu angka dalam mengenal konsep angka.

##### **2. Manfaat Praktis**

- a. Bagi Peserta Didik
  - 1) Membantu anak untuk memahami konsep angka dengan menggunakan Alat Permainan Edukatif (APE) kartu angka.
  - 2) Mampu meningkatkan kemampuan kognitif anak terutama dalam mengenal konsep angka di kelompok A TK Tunas Ibu Kalasan Sleman.
- b. Bagi Guru
  - 1) Dapat membantu guru dalam menyampaikan materi melalui Alat Permainan Edukatif (APE) kartu angka untuk mengenalkan konsep angka pada anak usia dini.



- 2) Memberikan alternatif bagi guru untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep angka pada anak.

c. Bagi Lembaga Sekolah

- 1) Dapat menjadi pertimbangan dalam pemilihan media untuk setiap pembelajaran dan mampu mengembangkan model-model pembelajaran secara tepat dengan menggunakan Alat Permainan Edukatif (APE) kartu angka terutama dalam pembelajaran matematika.
- 2) Melengkapi fasilitas pembelajaran terutama alat peraga pembelajaran.

d. Bagi Peneliti

- 1) Memberikan bekal peneliti sebagai calon guru untuk menghadapi permasalahan di dalam kelas.
- 2) Menambah pengalaman dalam meningkatkan pemanfaatan dan penggunaan media pembelajaran secara efektif pada anak dan dapat belajar menjadi calon pendidik yang lebih baik.

## **BAB II**

### **LANDASAN PUSTAKA**

#### **A. Tinjauan Perkembangan Kognitif**

##### **1. Pengertian Perkembangan Kognitif**

Perkembangan kognitif merupakan dasar bagi kemampuan anak untuk berpikir. Hal ini sesuai dengan pendapat Susanto (2011: 48) bahwa kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (intelengensi) yang menandai seseorang dengan berbagai minat terutama ditunjukkan dengan ide-ide dan belajar (Susanto, 2011: 49). Jadi proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan.

Menurut Syaodih dan Agustin (2008: 20) perkembangan kognitif menyangkut perkembangan berpikir dan bagaimana kegiatan berpikir itu bekerja. Dalam kehidupannya, anak mungkin saja akan dihadapkan pada persoalan-persoalan yang menuntut anak untuk mencari cara penyelesaian persoalan tersebut, sehingga perkembangan kognitif mempunyai peranan penting bagi keberhasilan anak dalam belajar karena sebagian aktivitas belajar anak berhubungan dengan proses berpikir. Menurut Patmonodewo (2003: 27), perkembangan kognitif dinyatakan dengan pertumbuhan kemampuan merancang, mengingat, dan mencari masalah yang dihadapi oleh anak.

Pada anak usia dini kemampuan yang akan dikembangkan pada aspek perkembangan kognitif diantaranya: (a) mengenali atau membilang angka, (b) menyebut urutan bilangan, (c) menghitung benda, (d) menghitung himpunan dengan nilai bilangan benda, (e) memberi nilai bilangan pada suatu bilangan himpunan benda, (f) mengerjakan atau menyelesaikan operasi penjumlahan dan

pengurangan dengan menggunakan konsep dari konkret ke abstrak. (Susanto, 2011: 62).

Sesuai dengan kompetensi dasar yang telah digariskan oleh pemerintah dalam Kurikulum KBK TK tahun 2003 dalam Saputra dan Rudyanto (2005: 168) mengenai perkembangan kognitif adalah sebagai berikut:

Anak dapat mengenal bilangan : (a) menyebutkan urutan bilangan dari 1-10; (b)membilang atau mengenal konsep bilangan dengan benda-benda; (c) menghubungkan konsep bilangan dengan lambang bilangan (anak disuruh menulis); (d) mengenal konsep bilangan sama, lebih dan kurang, banyak dan sedikit.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa perkembangan kognitif mempunyai peranan penting bagi keberhasilan belajar anak karena sebagian besar aktivitas dalam belajar selalu berhubungan dengan mengingat dan berpikir seperti kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Untuk itu, perkembangan kognitif anak perlu diberikan rangsangan yang baik agar kognitif anak dapat berkembang dengan baik sesuai dengan tahapan perkembangannya.

## **2. Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif**

Faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif menurut Piaget (dalam Suardiman, 2003: 4) bahwa “pengalaman yang berasal dari lingkungan dan kematangan, keduanya mempengaruhi perkembangan kognitif anak”. Menurut Piaget (dalam Budiningsih, 2005: 35) makin bertambahnya umur seseorang maka makin komplekslah susunan sel sarafnya dan makin meningkat pada kemampuannya.

Sedangkan menurut Susanto (2011: 59-60) faktor-faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan kognitif antara lain:

a. Faktor Hereditas/Keturunan

Schopenhauer mengemukakan bahwa manusia yang lahir sudah membawa potensi tertentu yang tidak dapat dipengaruhi oleh lingkungan. Taraf inteligensi sudah ditentukan sejak lahir.

b. Faktor Lingkungan

John Locke berpendapat bahwa, manusia dilahirkan dalam keadaan suci. Taraf inteligensi ditentukan oleh pengalaman dan pengetahuan yang diperolehnya dari lingkungan hidupnya.

c. Faktor Kematangan

Tiap organ (fisik maupun psikis) dikatakan matang jika telah mencapai kesanggupan menjalankan fungsinya masing-masing. Hal ini berhubungan dengan usia kronologis.

d. Faktor Pembentukan

Pembentukan adalah segala keadaan di luar diri seseorang yang mempengaruhi perkembangan inteligensi. Ada dua pembentukan yaitu pembentukan sengaja (sekolah formal) dan pembentukan tidak sengaja (pengaruh alam sekitar).

e. Faktor Minat dan Bakat

Minat mengarahkan perbuatan kepada tujuan dan merupakan dorongan untuk berbuat lebih giat dan lebih baik. Seseorang yang memiliki bakat tertentu akan semakin mudah dan cepat mempelajarinya.

f. Faktor Kebebasan

Seseorang dapat memilih metode tertentu dalam memecahkan masalah dan bebas memilih masalah sesuai kebutuhan.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa faktor utama yang mempengaruhi perkembangan kognitif anak adalah faktor lingkungan dan faktor kematangan. Pada faktor lingkungan taraf kecerdasan anak ditentukan oleh pengalaman dan pengetahuan yang diperolehnya dari lingkungan hidupnya. Dari interaksi dengan lingkungan, anak akan memperoleh pengalaman yang positif untuk membangun pengetahuan anak.

### **3. Tahapan Perkembangan Kognitif Anak TK Kelompok A**

Menurut Piaget (dalam Santrock, 2007: 245), perkembangan kognitif anak dibagi menjadi empat tahap, yaitu tahap sensorimotor (0-2 tahun), tahap pra operasional (2-7 tahun), tahap operasional konkret (7-11 tahun), dan tahap operasional formal (11-18 tahun). Menurut Piaget (dalam Seefeldt & Wasik, 2008: 77) anak-anak usia tiga tahun dan beberapa anak usia empat tahun dianggap pemikir pra-operasional, artinya bahwa mereka hanya percaya pada kinerja konkret objek bukannya pada gagasan, mereka fokus hanya pada satu relasi pada suatu waktu, dan mereka sering melihat hal-hal hanya dari satu segi pandangan mereka sendiri. Istilah praoperasional menunjukkan pada pengertian belum matangnya cara kerja pikiran. Menurut Suyanto (2005: 55) pada tahapan praoperasional anak mulai menunjukkan proses berpikir yang lebih jelas. Anak sudah belajar nama-nama benda, menggolong-golongkan, dan menyempurnakan kecakapan inderanya. Pada tahap usia ini sifat egosentris pada anak semakin nyata. Menurut Dewi (2005: 12), kemampuan kognitif anak TK bersifat egosentris, artinya cara pandang menurut dirinya sendiri, belum mampu mengambil perspektif orang lain. Hal ini menunjukkan bahwa anak usia TK

belum mampu untuk menerima pendapat dari orang lain, dan ia masih merasa bahwa apa yang ia kerjakan adalah hal yang paling benar.

Menurut Wijana (2008: 32), kemampuan kognitif anak (matematika dan sains) TK Kelompok A adalah sebagai berikut: (a) Mengelompokkan benda yang sama dan sejenis, (b) menyebutkan 7 bentuk (lingkaran, bujur sangkar, segitiga, persegi panjang, segi enam, belah ketupat dan trapezium), (c) membedakan besar-kecil, panjang-pendek, berat-ringan, (d) membedakan penyebab rasa, (e) membedakan sumber bau (f) menyebutkan bilangan 1-10 tanpa mengenal konsep (g) dikenalkan lambang bilangan (h) mengelompokkan warna (lebih dari 5 warna) dan membedakan warna.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tahapan perkembangan kognitif anak TK Kelompok A berada pada tahap praoperasional (2-7 tahun). Dalam tahapan itu, anak masih bersifat egosentris, dimana anak tidak mempedulikan perspektif orang lain. Perkembangan kognitif anak TK Kelompok A telah berada pada tahap yang lebih berkembang. Anak sudah mampu menirukan, menyebutkan, membedakan sesuatu hal, dan juga dapat menyebutkan lambang bilangan (angka) 1-10 dan mengenal lambang bilangan. Untuk itu perkembangan kognitif anak perlu diberikan rangsangan yang baik agar kognitif anak dapat berkembang dengan baik dan sesuai dengan tahapan perkembangannya.

## **B. Tinjauan Angka**

### **1. Pengertian Angka**

Lambang bilangan atau angka merupakan satu hal yang sangat dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari. Semua aspek yang kita jalani pasti membutuhkan

kemampuan ini, oleh karena itu kemampuan ini menjadi kebutuhan yang harus dimiliki setiap orang agar dalam menjalani keseharian menjadi lebih mudah. Untuk itu setiap anak harus diajarkan mengenal angka sejak dini dengan cara yang benar.

Angka merupakan lambang dari suatu bilangan. Bilangan digunakan untuk menggambarkan banyaknya anggota atau himpunan. Menurut Sutawidjaya (1992: 20), bilangan merupakan sebuah kumpulan atau himpunan. Bilangan adalah suatu konsep matematika yang digunakan untuk pencacahan dan pengukuran. Menurut Negoro & Harahap (1998: 36), bilangan adalah suatu ide yang sifatnya abstrak. Bilangan bukan simbol atau lambang dan bukan pula lambang bilangan. Bilangan memberikan keterangan mengenai banyaknya anggota suatu himpunan. Suatu bilangan dinyatakan dengan lambang bilangan yang disebut dengan angka. Menurut Suyanto (2005: 158), angka yaitu simbol dari kuantitas. Anak bisa menghubungkan antara banyaknya benda dengan simbol angka 1 sampai 10 merupakan simbol matematis dari banyaknya benda. Pada awalnya anak tidak mengetahui bahwa angka tersebut merupakan simbol dari banyaknya benda.

Menurut Sudaryanti (2006: 1), untuk menyatakan suatu bilangan biasanya dinotasikan dengan lambang bilangan yang disebut dengan angka. Bilangan dan angka pada dasarnya merupakan dua konsep yang berbeda. Jika bilangan berkenaan dengan nilai sedangkan angka bukan nilai. Angka hanya merupakan suatu notasi yang tertulis dari sebuah bilangan. Bilangan itu mewakili banyaknya suatu benda. Lambang bilangan disebut juga angka. Negoro & Harahap (1998: 38) mengungkapkan bahwa “suatu bilangan dinyatakan dengan lambang bilangan yang disebut dengan angka”. Angka adalah suatu lambang atau notasi untuk

bilangan dan bilangan tidak dapat ditulis, yang ditulis adalah lambangnya (Soedadiatmodjo, 1983: 73).

Dari beberapa pengertian yang telah diuraikan di atas maka dapat disimpulkan bahwa angka merupakan simbol dari suatu bilangan yang mewakili jumlah benda berupa angka. Pada awalnya anak tidak mengetahui bahwa angka tersebut merupakan simbol dari banyaknya benda. Untuk itu, pengenalan angka dengan menggunakan media yang tepat dapat mengembangkan kemampuan mengenal konsep angka pada anak.

## **2. Perkembangan Kemampuan Mengenal Konsep Angka pada Anak TK Kelompok A**

Kemampuan dalam mengenal konsep angka sangat penting dikuasai anak dan perlu diberikan kepada anak sejak ia masih berada pada masa awal sekolah (TK A) karena akan menjadi dasar bagi penguasaan konsep-konsep matematika selanjutnya di jenjang pendidikan berikutnya.

Sudaryanti (2006: 54) menyebutkan bahwa kemampuan mengenal bilangan di TK (Kelompok A) adalah sebagai berikut:

- a. Mengenal bilangan dengan bantuan benda-benda konkrit.
- b. Menggambar atau menuliskan, menebalkan lambang bilangan (angka) mulai dari angka 1-10 dengan pola yang diberikan.
- c. Memasangkan angka dengan banyaknya anggota himpunan benda yang sesuai.

Susanto (2011: 106-107), mengatakan bahwa kemampuan mengenal angka anak usia TK A adalah sebagai berikut: (a) menyebut urutan bilangan 1-10, (b) membilang (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda) sampai 10, (c)



menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda hingga 10 (anak tidak disuruh menulis).

Menurut Hartati (2005: 21), karakteristik anak TK Kelompok A terutama dalam pengenalan lambang bilangan (angka), diantaranya adalah mengenal lambang bilangan, dan menghubungkan konsep dengan lambang bilangan.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa perkembangan kemampuan mengenal konsep angka pada anak TK kelompok A berada pada tahap menulis angka 1-10, membilang (menenal konsep bilangan dengan benda-benda) sampai 10, menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda hingga 10 (anak tidak disuruh menulis).

### **3. Cara Mengenalkan Konsep Angka pada Anak TK**

Membilang satu, dua, tiga, dan seterusnya pada mulanya tidak bermakna bagi anak yang belum memahami bilangan. Anak dapat mengucapkannya tetapi tidak memahami apa artinya. Sejak anak mulai bicara, anak bisa mengucapkan satu, dua, tiga, dan seterusnya hanya sekedar menirukan orang dewasa yang ada dilingkungannya dan belum memahami apa artinya. Anak tidak tahu bahwa bilangan merupakan simbol dari banyaknya benda. Bagi anak yang belum memahami bilangan, menghitung bisa dari mana saja, ke arah mana saja, boleh diulang, dan tidak harus urut. Benda yang oleh orang dewasa dihitung tiga, bisa menjadi lima bagi anak yang belum memahami bilangan. Jadi meskipun anak dapat menghitung “satu”, “dua”, “tiga” dan seterusnya, tidak berarti bahwa anak memahami bilangan, sehingga dalam mengenalkan angka, anak harus mengenal suatu bilangan terlebih dahulu.

Ada beberapa cara yang dapat dilakukan untuk mengenalkan konsep bilangan pada anak yaitu salah satunya dengan menghitung benda-benda. Seperti yang diungkapkan oleh Sudaryanti (2006: 5), menghitung benda-benda dapat dilakukan oleh guru dan orang tua dengan melatih anak menghitung benda yang ada disekitar anak seperti di rumah (menghitung banyaknya kursi tamu, kursi makan, almari, meja, kendaraan, dsb), di jalan (menghitung roda sepeda, roda motor, roda becak, roda mobil, dst), maupun di sekolah (menghitung banyaknya teman sekelas baik yang hadir maupun yang tidak hadir, berapa teman laki-laki dan perempuan) dilanjutkan menghitung banyaknya menghitung banyaknya benda-benda disekitar anak.

Sedangkan menurut Piaget (dalam Suyanto, 2005: 68), melatih anak mengenal bilangan dapat dilakukan dengan menghitung benda-benda yang diajarkan oleh orang tua dan guru dengan melatih anak menghitung benda apa saja dan dimana saja. Di jalan, ketika melihat mobil kita dapat bertanya “berapa rodanya?”. Jadi setiap kesempatan dan ada benda nyata latih anak untuk berhitung. Di kelas, guru dapat menggunakan berbagai benda untuk melatih anak berhitung, seperti manik-manik, biji, permen, atau benda-benda untuk permainan.

Suyanto (2005: 156), mengatakan bahwa cara pengenalan angka pada anak yaitu: anak dilatih untuk memahami bahasa simbol yang disebut sebagai abstraksi sederhana atau abstraksi empiris. Misalnya, ketika guru memberi anak uang logam, guru mengatakan koin. Kemudian anak dilatih untuk berpikir simbolis yang disebut abstraksi reflektif. Ketika guru menaruh koin, guru mengatakan “satu”, kemudian menaruh lagi sambil berkata “dua” dan seterusnya. Guru dapat menghitung koin sambil berkata “satu”, “dua”, “tiga”, dan seterusnya. Dengan

demikian anak mulai menghubungkan antara jumlah koin dengan bahasa matematis bilangan satu, dua, tiga, dan seterusnya.

Langkah selanjutnya ialah mengajari anak menghubungkan antara pengertian bilangan dengan simbol/lambangya. Misalnya, antara sebuah koin dengan kata “satu” dan angka 1. Dua buah koin dengan kata “dua” dan angka 2, dan seterusnya.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka mengenalkan konsep angka pada anak dapat dilakukan dengan cara menghitung benda-benda konkret yang ada disekitar anak, dan juga dapat dimulai dari pengenalan bilangan kemudian mengajarkan anak tentang pengertian angka. Dengan begitu, anak dapat memahami suatu angka dengan benar bahwa bilangan merupakan simbol dari banyaknya benda.

### **C. Tinjauan Alat Permainan Edukatif (APE) Kartu Angka**

#### **1. Pengertian Alat Permainan Edukatif (APE)**

Ismail (2009: 157) mengatakan bahwa alat permainan edukatif merupakan serangkaian alat yang digunakan anak, orang tua, maupun guru untuk meningkatkan fungsi kognitif, sosial emosional, dan spiritual anak, sehingga muncul kecerdasan dan mengembangkan seluruh potensi yang dimiliki anak. Tedjasaputra dalam Kamtini dan Husni (2005: 61) menjelaskan bahwa alat permainan edukatif adalah alat permainan yang secara optimal mampu merangsang dan menarik minat anak, sekaligus mampu mengembangkan berbagai jenis potensi anak dan dimanfaatkan dalam berbagai aktivitas.

Menurut Sugianto (dalam Zaman, 2007: 63) APE adalah permainan yang sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan. Sugianto (dalam

Eliyawati, 2005: 62) menyebutkan bahwa alat permainan edukatif adalah alat permainan yang dirancang untuk tujuan meningkatkan aspek-aspek perkembangan anak usia dini. Hal serupa diungkapkan oleh Aqib (2011: 65) menyatakan bahwa alat permainan edukatif adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan sebagai sarana atau peralatan untuk bermain yang mengandung nilai pendidikan dan dapat mengembangkan seluruh kemampuan anak.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa APE merupakan alat bantu media pembelajaran yang digunakan oleh anak sebagai sarana proses pembelajaran yang memiliki nilai pendidikan (edukatif) dan mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak.

## **2. Ciri-ciri Alat Permainan Edukatif (APE)**

Tedjasaputra dalam Kamtini dan Husni (2005: 61) menyatakan bahwa APE memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- a. Dapat digunakan dalam berbagai cara, maksudnya dapat dimainkan dengan berbagai macam tujuan, manfaat dan menjadi bermacam-macam bentuk.
- b. Ditujukan terutama untuk anak-anak usia pra sekolah dan berfungsi mengembangkan aspek perkembangan kecerdasan serta motorik anak.
- c. Segi keamanan sangat diperhatikan baik dari bentuk maupun penggunaan cat.
- d. Membuat anak terlibat secara aktif.
- e. Sifatnya konstruktif.

Ciri-ciri Alat Permainan Edukatif (APE) menurut Ismail (2009: 109) antara lain:

- a. Merangsang anak secara aktif berpartisipasi dalam proses, tidak hanya pasif dan hanya melihat.

- b. Dibuat dengan tujuan untuk pengembangan aspek perkembangan tertentu sesuai dengan tahapan usianya.
- c. Aman bagi anak, baik dari cat, warna, serta bahan dasarnya yang rapid an tidak tajam, sehingga membantu orang tua atau pendidik dalam mengawasi kegiatan anak.

Pendapat di atas memiliki kesamaan dengan pendapat yang diungkapkan Sugianto (dalam Eliyawati, 2005: 63) bahwa ciri-ciri alat permainan edukatif adalah sebagai berikut: (a) ditujukan untuk anak usia dini, (b) berfungsi untuk mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak usia dini, (c) dapat digunakan berbagai cara, bentuk, dan berbagai macam tujuan aspek pengembangan atau bermanfaat multiguna, (d) aman atau tidak berbahaya bagi anak, (e) dirancang untuk mendorong aktifitas dan kreatifitas, (f) bersifat konstruktif atau ada sesuatu yang dihasilkan, (g) mengandung nilai pendidikan.

Dari beberapa ciri-ciri di atas dapat disimpulkan bahwa APE dalam penggunaannya untuk anak usia dini harus mengandung nilai pendidikan yang mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak usia dini, aman bagi anak, dan bersifat konstruktif atau ada sesuatu yang dihasilkan.

### **3. Syarat Alat Permainan Edukatif (APE)**

Pembuatan Alat Permainan Edukatif (APE) memiliki syarat-syarat yang harus dipenuhi, sehingga memberikan dampak positif bagi penggunanya. Persyaratan APE menurut Depdiknas (2007: 8) yaitu mengandung nilai pendidikan, tidak berbahaya bagi anak (aman), menarik dilihat dari warna dan bentuknya, sederhana, tidak mudah rusak, ukuran dan bentuknya sesuai dengan usia anak.

Menurut Ariesta (2009: 3) Alat Permainan Edukatif (APE) yang digunakan untuk anak usia dini harus memenuhi syarat-syarat sebagai berikut:

- a. Mudah, yaitu mudah membuatnya, mudah memperoleh bahan dan alat, serta mudah digunakan oleh anak didik.
- b. Aman, yaitu tidak membahayakan anak, baik dari segi bahan dan bentuk.
- c. Murah, artinya pengadaan biaya dengan serendah mungkin.
- d. Asyik, nyaman digunakan anak.

APE menurut Soetjiningsih (1995: 110) tidak harus yang bagus dan dibeli di toko, tetapi buatan sendiri/alat permainan tradisional pun dapat digolongkan APE asalkan memenuhi syarat sebagai berikut:

- a. Aman. Alat permainan yang digunakan tidak terlalu kecil, catnya tidak boleh mengandung racun, tidak ada bagian-bagian yang tajam dan mudah pecah.
- b. Ukuran dan berat APE harus sesuai dengan usia anak. Bila ukurannya terlalu besar akan sukar dijangkau anak, sebaliknya kalau terlalu kecil akan berbahaya karena dapat dengan mudah tertelan oleh anak. Sedangkan kalau APE terlalu berat, maka anak akan sulit memindah-mindahkannya serta akan membahayakan bila APE tersebut jatuh dan mengenai anak.
- c. Desainnya harus jelas. Mempunyai ukuran, susunan dan warna tertentu, serta jelas maksud dan tujuannya.
- d. APE harus mempunyai fungsi untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak, seperti motorik, bahasa, kecerdasan dan sosialisasi.
- e. Walaupun sederhana harus tetap menarik baik warna maupun bentuknya.

- f. APE tidak mudah rusak. Kalau ada bagian-bagian yang rusak harus diganti. Pemeliharaannya mudah, terbuat dari bahan yang mudah didapat, harganya terjangkau oleh masyarakat luas.

Dari beberapa syarat-syarat penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) di atas dapat disimpulkan bahwa APE yang digunakan tidak berbahaya untuk anak seperti alat permainan tidak terlalu kecil/tidak terlalu besar, catnya tidak boleh mengandung racun, tidak ada bagian-bagian yang tajam, menarik, sederhana, tidak mudah rusak, dan mengandung nilai pendidikan untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan pada anak.

#### **4. Fungsi Alat Permainan Edukatif (APE)**

Menurut Eliyawati (2005: 91) alat permainan edukatif memiliki fungsi sebagai: (a) alat untuk membantu dan mendukung proses pendidikan anak usia dini lebih baik, menarik dan jelas, (b) mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak, (c) memberi kesempatan pada anak usia dini untuk memperoleh pengetahuan baru dan memperkaya pengalamannya dengan berbagai alat permainan.

Fungsi alat bermain menurut Santoso (dalam Kamtini dan Tanjung, 2005: 62) adalah sebagai berikut:

- a. Melatih panca indera supaya anak peka terhadap sesuatu yang ada di lingkungannya.
- b. Menanamkan nilai, norma, etika moral, budi pekerti dan aspek lainnya (yang mengandung unsur pendidikan).

- c. Melatih kecerdasan intelektual anak (walaupun masih sederhana), sehingga ia mengenal konsep, pengertian yang langsung diterapkan, atau mengerti setelah mempraktekkan alat bermain.
- d. Melatih keterampilan anak dengan alat bermain sehingga ia bisa mencoba, menyusun, mengangkat, menghitung, memindahkan, membalik, mendorong, dan melempar sesuai dengan fungsinya.
- e. Melatih keberanian, kepercayaan, kejujuran, kebanggaan, kreativitas dan tanggungjawab anak.
- f. Mengembangkan fantasi, imajinasi, dan idealisme anak.
- g. Melatih kerjasama, gotong royong, toleransi, saling menghormati, dan saling membutuhkan antar anak.
- h. Mengenal angka dan huruf yang merupakan tahap awal dalam pelajaran membaca, menulis, dan berhitung.
- i. Membuat senang anak.

Ismail (2009: 138) mengatakan bahwa fungsi Alat Permainan Edukatif (APE) yaitu memberikan ilmu pengetahuan kepada anak melalui proses pembelajaran bermain sambil belajar, merangsang pengembangan daya pikir, daya cipta, dan bahasa, dapat menumbuhkan sikap, mental serta akhlak yang baik, menciptakan lingkungan bermain secara menarik, memberikan rasa aman dan menyenangkan, serta meningkatkan kualitas pembelajaran anak-anak.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa fungsi Alat Permainan Edukatif (APE) adalah dapat memberikan ilmu pengetahuan dan membantu proses pendidikan anak usia dini lebih baik, mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak, dan dapat membuat anak merasa senang dengan



memperoleh pengetahuan baru dan memperkaya pengalamannya dengan berbagai alat permainan.

## **5. Pengertian Kartu Angka**

Alat Permainan Edukatif (APE) yang dirancang untuk mengembangkan aspek kognitif dalam pembelajaran mengenal angka dapat dilakukan melalui kegiatan bermain kartu angka. Pitajeng (2006: 98) kartu angka adalah kertas manila berbentuk persegi dengan ukuran 10cmx10cm, dimana dalam satu set kartu bilangan membutuhkan 10 persegi untuk menunjukkan bilangan dari 0 sampai 9 dengan menuliskan angka di kartu dengan ukuran cukup besar dan jelas.

Komariyah dan Soeparno (2010: 66) menjelaskan bahwa media kartu angka bergambar adalah penggunaan suatu bentuk media pembelajaran yang berbasis permainan terdiri atas kartu-kartu untuk menyampaikan materi melalui pertanyaan-pertanyaan yang telah terkonsep. Permainan kartu angka ini dapat digunakan sebagai media penyampaian pesan untuk pembelajaran matematika.

Dalam kamus besar Bahasa Indonesia (2005: 10) kartu adalah kertas tebal berbentuk persegi panjang dapat digunakan untuk berbagai keperluan. Sedangkan menurut Wojowasito (1972: 126) kartu adalah kertas tebal yang berbentuk persegi empat. Menurut Soeharto (Dyah, 2005: 27) kartu diartikan sebagai salah satu ide untuk menyampaikan pendapat konsep dalam bentuk tertulis dan termasuk dalam jenis media visual yaitu pada teknologi cetak. Menurut Eliyawati (2005: 144) jenis media visual merupakan media yang paling sering digunakan oleh guru pendidikan anak usia dini untuk dapat menyampaikan isi dari tema yang sedang disampaikan. Angka adalah suatu bilangan yang dinotasikan dengan lambang (Sudaryanti, 2006: 1).

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kartu angka adalah kartu berbentuk persegi panjang bertuliskan angka 1-10 disertai dengan gambar yang jumlahnya sesuai dengan lambang bilangan (angka) tersebut. Dibuat dari bahan kertas tebal dengan ukuran yang cukup besar yang bertujuan untuk mengenalkan angka kepada anak.

## **6. Kelebihan dan Kekurangan Kartu Angka**

Menurut pendapat Latuheru (dalam Suwarni, 2001: 38) kelebihan kartu adalah sebagai berikut: (a) melalui permainan kartu anak didik dapat segera melihat materi yang akan diajarkan, (b) permainan kartu memungkinkan siswa untuk memecahkan masalah-masalah dalam belajar, (c) biaya untuk latihan-latihan dapat dikurangi dengan adanya permainan kartu, (d) permainan kartu memberikan pengalaman-pengalaman nyata dan dapat diulangi sebanyak yang dikehendaki, (e) permainan kartu dapat digunakan hampir semua bidang pembelajaran.

Menurut Sadiman (1986: 29) kelebihan kartu bergambar di antaranya:

- a. Sifatnya konkret gambar atau foto lebih realistik menunjukkan pokok masalah dibandingkan dengan media verbal semata.
- b. Gambar dapat mengatasi batasan ruang dan waktu.
- c. Media gambar atau foto dapat mengatasi keterbatasan pengamatan.
- d. Dapat memperjelas suatu masalah dalam bidang apa saja dan untuk tingkat usia berapa saja, sehingga dapat mencegah atau membetulkan kesalahan pemahaman.
- e. Murah harganya dan gampang didapat serta digunakan tanpa memerlukan peralatan khusus.

Berdasarkan kedua pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kartu angka memiliki beberapa kelebihan, antara lain: memberikan pengalaman nyata kepada siswa karena sifatnya konkret, memudahkan siswa dalam memecahkan masalah, praktis (mudah dibawa), harganya relatif murah dan gampang didapat.

Sadiman (1986: 31) menyatakan selain kelebihan media gambar juga mempunyai kelemahan, yaitu:

- a. Gambar hanya menafsirkan indera mata.
- b. Gambar benda yang terlalu kompleks kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran.
- c. Gambar yang disajikan dalam ukuran kecil mengakibatkan kurang efektif.

Untuk mengatasi kelemahan di atas dapat diatasi dengan cara membuat gambar dengan jelas pada media kartu angka, gambar juga dibuat dalam ukuran yang relatif besar dan dapat digunakan dalam satu kelas.

Dengan menggunakan kartu angka serta mengetahui kelebihan dan kekurangannya, maka dalam proses belajar mengajar diharapkan dapat mempermudah dalam pembelajaran mengenal konsep angka pada anak.

## **7. Langkah-langkah Penggunaan APE Kartu Angka dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Angka**

Penggunaan kartu angka untuk anak kelompok A dalam penelitian ini adalah melalui permainan. Langkah-langkah dalam penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) kartu angka adalah sebagai berikut:

- a. Guru terlebih dahulu mengkondisikan anak di dalam kelas agar dapat mengikuti pembelajaran pengenalan konsep angka.

- b. Untuk membuka pembelajaran mengenalkan konsep angka guru mengajak anak untuk membilang 1-10 menggunakan benda kemudian anak diminta untuk menuliskan angka. Benda yang digunakan sesuai dengan tema.
- c. Guru membagi benda menjadi 10 kumpulan. Pertama berisi 1 benda, kedua berisi 2 benda, ketiga berisi 3 benda dan selanjutnya sampai bilangan sepuluh.
- d. Anak diminta untuk menghitung setiap kumpulan benda yang telah disiapkan oleh guru.
- e. Setelah anak menghitung benda tersebut guru mengenalkan anak dengan lambang bilangan/angka menggunakan kartu angka, guru juga meminta anak untuk menyebutkan angka yang diperintah guru atau dengan menunjuk angka yang diminta guru. Kemudian kartu angka tersebut diletakkan pada kumpulan benda sesuai dengan jumlahnya.
- f. Guru membagikan kartu angka dan benda kemudian anak diminta memasangkan benda dengan angka sesuai banyaknya jumlah benda yang ada dengan cara meletakkan kartu angka di bawah benda.

#### **D. Hasil Penelitian yang Relevan**

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini yaitu yang dilakukan oleh Purwanti (2012) dengan judul “Peningkatan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Permainan Kartu Angka dan Kartu Bergambar di RA Babussalam Prembulan Galur Kulon Progo”. Media yang digunakan oleh Purwanti berupa media kartu angka, sama seperti yang digunakan oleh peneliti. Namun pada penelitian Purwanti menggunakan kartu bergambar yang berupa gambar dari suatu bilangan yang terdiri dari 1-10, sedangkan pada

penelitian ini menggunakan benda konkret yang berjumlah 1-10. Penelitian Purwanti menyimpulkan bahwa dengan menggunakan permainan kartu angka dan kartu bergambar pada kelompok A dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak khususnya pada kemampuan mengenal lambang bilangan.

Penelitian Lestari (2014) yang berjudul “Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Kegiatan Bermain Kartu Angka pada Anak Kelompok A di TK ABA Jimbung 1 Kalikotes Klaten”. Media yang digunakan dalam penelitian Lestari sama seperti yang digunakan oleh penelitian ini yaitu kartu angka dengan menggunakan benda konkret sebagai media untuk menghubungkan dengan kartu angka. Penelitian Lestari menyimpulkan bahwa dengan melalui kegiatan bermain kartu angka pada kelompok A dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak khususnya mengenal angka. Peningkatan kemampuan mengenal angka yang dilakukan pada anak usia dini dengan bermain kartu angka hasilnya akan lebih baik dan lebih optimal.

#### **E. Kerangka Pikir**

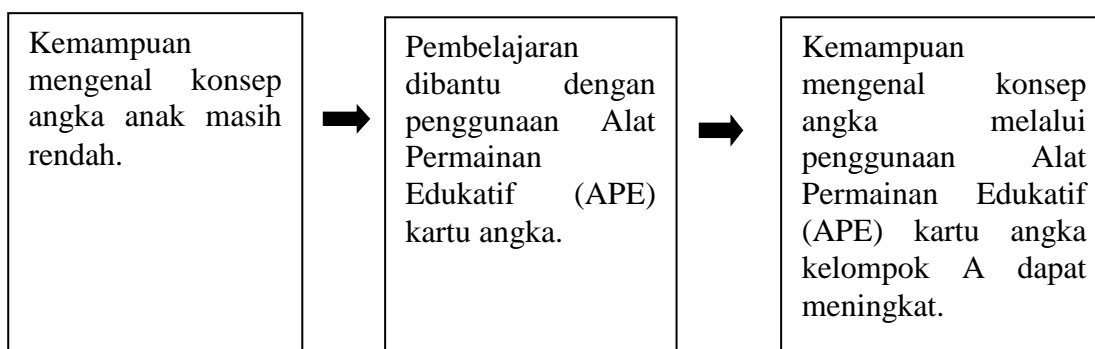
Perkembangan kognitif merupakan aspek yang sangat penting untuk dikembangkan terutama kemampuan mengenal konsep angka yang dapat meningkatkan kemampuan berfikir anak. Perkembangan kognitif anak dalam mengenal konsep angka sangat penting dikuasai anak karena akan menjadi dasar bagi penguasaan konsep-konsep matematika selanjutnya di jenjang pendidikan berikutnya.

Mengenalkan konsep angka 1-10 pada anak sebaiknya dengan menggunakan metode serta media yang membuat anak tertarik untuk mengikuti

kegiatan tersebut. Guru perlu menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan menyenangkan untuk anak. Kegiatan pembelajaran tersebut dapat menggunakan berbagai jenis permainan. Permainan yang digunakan adalah kartu angka, melalui penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) kartu angka, anak akan lebih mudah memahami karena menggunakan kartu yang berwarna disertai angka dan dengan gambar atau benda nyata yang menarik, menyenangkan, memiliki aturan, dan dapat dilakukan secara individu atau berkelompok. Melalui kegiatan bermain sambil belajar menggunakan kartu angka diharapkan dapat memberi stimulasi bagi perkembangan kognitif dan dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep angka pada anak.

Berdasarkan penjelasan tersebut maka dapat dibuat kerangka pikir sebagai berikut:

#### **Skema Kerangka Pikir**



Gambar 1. Kerangka Pikir

#### **F. Pertanyaan Penelitian**

Berdasarkan pemaparan kajian teori yang telah dikemukakan maka dapat dirumuskan pertanyaan penelitian. Pertanyaan penelitian untuk memperjelas

penelitian yang akan dilakukan pada penelitian ini. Pertanyaan penelitian dalam penelitian ini yaitu :

1. Apakah Alat Permainan Edukatif (APE) kartu angka dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep angka anak kelompok A di TK Tunas Ibu Kalasan Sleman ?
2. Bagaimana Alat Permainan Edukatif (APE) kartu angka dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep angka anak kelompok A di TK Tunas Ibu Kalasan Sleman?.

### **BAB III**

#### **METODE PENELITIAN**

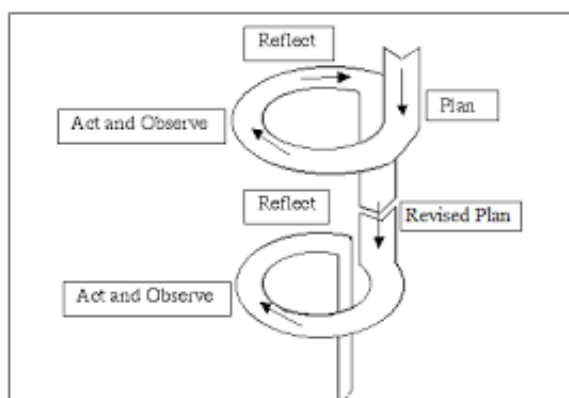
##### **A. Desain Penelitian Tindakan**

Penelitian yang dilakukan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Suyanto (dalam Sujati, 2000: 2) mendefinisikan PTK sebagai suatu bentuk penelitian yang bersifat reflektif dengan melakukan tindakan-tindakan tertentu agar dapat memperbaiki dan atau meningkatkan praktik-praktik pembelajaran di kelas secara profesional. Menurut Suharsimi, Suhardjono & Supardi (2015: 2) penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang memaparkan proses maupun hasil di kelas untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. PTK (Penelitian Tindakan Kelas) merupakan penelitian yang sengaja dilakukan untuk memperbaiki dan meningkatkan pembelajaran di dalam kelas. Menurut Arikunto dalam Suharsimi, Suhardjono & Supardi (2015: 124) tindakan adalah suatu kegiatan yang diberikan oleh guru kepada siswa agar mereka melakukan sesuatu yang berbeda dari biasanya, bukan hanya mengerjakan soal yang ditulis di papan tulis atau mengerjakan Lembar Kerja Siswa (LKS). Dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas merupakan penelitian yang sengaja dilakukan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran di dalam kelas tersebut. Dalam penelitian tindakan kelas ini peneliti sebagai pengamat proses penelitian sedangkan guru sebagai pengajar saat penelitian berlangsung.

Desain penelitian tindakan kelas ini menggunakan PTK model Kemmis dan Taggart. Akbar (2010: 29) menyatakan bahwa model penelitian Kemmis dan Taggart merupakan pengembangan model penelitian Lewin. Dalam perencanaan Kemmis dan Taggart menggunakan siklus sistem spiral, yang terdiri dari rencana,



tindakan, pengamatan, dan refleksi (Kasbolah, 1998: 113). Dalam pelaksanaannya, pada komponen tindakan (*act*) dan observasi (*observe*) menjadi satu komponen sebab kedua kegiatan ini dilakukan secara bersamaan. Adapun alur pelaksanaan tindakan dalam penelitian tindakan kelas dapat dijelaskan pada gambar 2.



Gambar 2. Model Penelitian Tindakan Kelas dari Kemmis dan Taggart (Kasbolah, 1998: 113)

Berdasarkan gambaran siklus tersebut maka dalam penelitian tindakan kelas meningkatkan kemampuan mengenal angka dilakukan dari tahap perencanaan, tindakan dan observasi, dan refleksi. Tiga langkah ini merupakan satu siklus, apabila belum memenuhi target yang diharapkan maka akan dilakukan siklus berikutnya yang langkah-langkahnya seperti pada siklus I dan seterusnya hingga memenuhi target keberhasilan.

## B. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada tahun ajaran 2017/2018 semester I bulan Agustus-November 2017. Pembagian waktu penelitian dibagi menjadi 3 yaitu penelitian pratindakan dilakukan pada bulan November 2017 minggu ketiga. Siklus I dilaksanakan pada bulan November minggu keempat tanggal 21

November sampai 23 November 2017 (3 hari). Terakhir Siklus II dilaksanakan pada tanggal 28 sampai 30 November 2017 (3 hari).

### **C. Deskripsi Tempat Penelitian**

Penelitian dilaksanakan di TK Tunas Ibu Senden, Selomartani, Kalasan, Sleman, Yogyakarta. TK ini terletak di dekat dengan SD Bonggalan dan persawahan. TK Tunas Ibu memiliki halaman yang luas. Sekolah ini berada di depan lapangan yang sering digunakan untuk berolahraga siswa SD. Selain itu sebelah kanan sekolah juga berbatasan dengan ladang milik warga sedangkan di sisi kiri terdapat sebuah mushola dengan ukuran yang cukup besar.

### **D. Subjek dan Karakteristiknya**

Subjek penelitian ini adalah semua siswa Kelompok A TK Tunas Ibu Kalasan Sleman Semester I Tahun Ajaran 2017/2018 yang berjumlah 16 anak, terdiri dari 8 siswa laki-laki dan 8 siswa perempuan. Peneliti memilih kelompok A untuk dijadikan sebagai subjek penelitian ini karena rentang usia siswa Kelompok A TK Tunas Ibu Kalasan Sleman berusia 4-5 tahun. Sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 137 Tahun 2014 tentang standar tingkat pencapaian perkembangan anak bahwa pada anak usia 4-5 tahun aspek perkembangan kognitif anak adalah anak mampu mengenal konsep bilangan, membilang banyak benda satu sampai sepuluh dan mengenal lambang bilangan. Objek dalam penelitian adalah meningkatkan kemampuan mengenal konsep angka melalui penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) kartu angka di TK Tunas Ibu Kalasan Sleman.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada siswa kelompok A TK Tunas Ibu Kalasan Sleman, kemampuan mengenal konsep angka anak masih rendah. Sebagian besar siswa masih melakukan kesalahan dalam menyebutkan urutan lambang bilangan 1-10. Anak juga masih terbalik dalam menuliskan beberapa angka seperti menuliskan angka 3, 4, 5, 6, 7, 9. Hal tersebut terlihat pada saat anak menuliskan lambang bilangan 1-10 dibuku masing-masing setelah membilang banyak benda yang telah digambarkan sesuai dengan contoh di papan tulis. Anak juga masih melakukan kesalahan dalam menunjuk lambang bilangan 1-10. Guru menyebutkan angka misalnya “enam”, tetapi tangan anak menunjuk pada lambang bilangan 9. Sebagian besar anak masih belum sesuai dalam menghubungkan jumlah gambar dengan angka saat mengerjakan LKA, terutama benda yang jumlahnya di atas lima.

Perkembangan kognitif anak usia TK (4-5 tahun) sedang beralih dari fase Pra-operasional ke fase konkret operasional, jadi dalam mengenalkan konsep angka kepada anak harus menggunakan benda konkret karena pada tahap ini anak belum dapat berpikir abstrak sehingga dalam pengenalan suatu pembelajaran diperlukan benda-benda konkret supaya dapat menarik perhatian anak sehingga anak dapat terlibat dalam pembelajaran secara aktif dan kemampuan kognitif anak dapat meningkat. Peneliti memilih APE kartu angka karena anak sudah terbiasa dihadapkan dengan angka yang tertulis pada kertas tetapi angka yang ditulis hanya dalam kertas biasa (LKA) hitam putih dan gambar yang hanya terdapat LKA, bukan benda konkret sehingga anak mudah bosan. Oleh karena itu, peneliti menggunakan kartu angka yang lebih menarik dan bervariasi dengan menggunakan kertas tebal berwarna warni dan dalam kegiatan pembelajaran

menghubungkan angka menggunakan media benda konkret (bukan gambar) sehingga diharapkan dapat mempermudah anak dalam mengenal konsep angka secara sederhana.

## **E. Skenario Tindakan**

Sesuai dengan desain penelitian di atas, maka tiga komponen di atas dapat dijelaskan sebagai berikut:

### **1. Perencanaan atau *plan***

Perencanaan merupakan langkah awal atau suatu persiapan segala sesuatu yang dibutuhkan sebelum melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Langkah ini menjadi landasan bagi langkah-langkah berikutnya, yaitu pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Sebagai tahap persiapan awal peneliti melakukan observasi terhadap keadaan sekolah secara umum yang meliputi sarana prasarana, proses pembelajaran, strategi pembelajaran, dan aktifitas anak saat pembelajaran. Dari hasil observasi tersebut dapat dibuat panduan untuk menyusun rencana penelitian. Peneliti membuat rencana tindakan yang akan diberikan pada anak yaitu tema, permasalahan, strategi pembelajaran, media, aktifitas guru, dan anak serta hal-hal yang akan diobservasi dan dievaluasi. Persiapan yang akan dilakukan dalam penelitian ini antara lain:

- a. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) tentang materi pembelajaran yang akan disampaikan pada hari itu yang memuat rencana kegiatan yang akan dilakukan, menentukan tema, sub tema, indikator, dan kegiatan pembelajaran.

- b. Mempersiapkan media yang digunakan dalam pembelajaran. Media pembelajaran berupa penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) kartu angka yang akan digunakan untuk mengenal konsep angka.
- c. Menyusun dan mempersiapkan lembar observasi serta instrumen penelitian dalam kemampuan mengenal konsep angka pada anak kelompok A.
- d. Menyusun dan mempersiapkan pedoman checklist untuk anak, sehingga mempermudah peneliti dalam melakukan pengamatan tentang kemampuan anak dalam mengenal konsep angka dengan menggunakan Alat Permainan Edukatif (APE) kartu angka.
- e. Mempersiapkan alat dokumentasi yang akan digunakan pada saat kegiatan pembelajaran.

## **2. Tindakan dan Observasi (*Act and Observe*)**

Pelaksanaan tindakan dan observasi merupakan suatu komponen yang dilaksanakan secara bersamaan, yaitu saat kegiatan pembelajaran berlangsung dengan melakukan pengamatan (observasi) kegiatan yang dilakukan anak. Tindakan dilakukan dengan menggunakan panduan perencanaan yaitu Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) yang telah dibuat sebelumnya oleh guru bersama peneliti dalam pelaksanaannya bersifat fleksibel dan terbuka terhadap perubahan-perubahan yang mungkin terjadi saat pelaksanaan pembelajaran.

Peneliti sebagai observer yaitu mengamati dan memberikan penilaian selama proses kegiatan berlangsung sedangkan guru sebagai pelaksana kegiatan. Penilaian terhadap proses kegiatan pembelajaran anak dilaksanakan sejak awal

kegiatan pembelajaran hingga kegiatan pembelajaran berakhir. Keseluruhan kegiatan dalam penelitian ini untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep angka anak.

Saat pelaksanaan tindakan berlangsung, dilaksanakan pula observasi (pengamatan). Observasi dilakukan dari awal kegiatan pembelajaran sampai akhir kegiatan pembelajaran dengan menggunakan lembar observasi yang telah disusun. Lembar observasi yang digunakan berisi tentang kemampuan anak dalam menulis angka, menunjukkan angka, dan ketepatan anak dalam menghubungkan lambang bilangan dengan banyaknya benda.

### **3. Refleksi atau *reflect***

Setelah diadakan tindakan dan observasi, peneliti melakukan refleksi. Tahap refleksi merupakan tahap evaluasi kembali apa yang telah dilakukan selama pembelajaran berlangsung berdasarkan hasil pengamatan. Dari hasil observasi dapat diketahui apakah sudah sesuai kriteria atau belum. Apabila belum sampai pada pencapaian target maka akan dilakukan siklus II yang bertujuan memperbaiki pembelajaran sebelumnya berdasarkan refleksi pada siklus sebelumnya, yaitu meliputi kegiatan perencanaan ulang, tindakan ulang dan observasi ulang sampai permasalahan tersebut dapat diatasi.

## **F. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data merupakan cara yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi dan dokumentasi.

## **1. Observasi**

Observasi dilakukan untuk mengumpulkan data dengan mengamati kegiatan yang sedang berlangsung. Menurut Daryanto (2011: 80) observasi adalah pengamatan dan pencatatan suatu obyek yang difokuskan pada perilaku tertentu. Sedangkan menurut Sumarno (dalam Sujati, 2000: 38) menggunakan istilah pengamatan untuk menggantikan kata observasi. Menurut pandangannya, pengamatan merupakan suatu metode yang sangat cocok untuk merekam data tentang perilaku, aktivitas, dan proses lainnya. Observasi ini dilakukan untuk mengamati perilaku anak sebelum dan saat dilakukan tindakan. Observasi digunakan untuk mencatat setiap tindakan pembelajaran sesuai dengan fokus masalah. Dari hasil pengamatan dapat ditemukan berbagai kelemahan sehingga dapat ditindaklanjuti untuk diperbaiki pada siklus berikutnya. Observasi berhubungan dengan kegiatan siswa, dapat dilakukan untuk mengumpulkan informasi tentang perilaku-perilaku siswa sebagai pengaruh tindakan yang dilakukan guru. Dalam mengamati unjuk kerja anak maka digunakan pedoman lembar observasi (*check list*) yang terlampir.

## **2. Dokumentasi**

Dokumentasi digunakan untuk memperkuat data yang diperoleh dalam observasi. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental seseorang (Sugiyono, 2010: 82). Dokumen berbentuk tulisan misalnya catatan harian, cerita dan biografi. Dokumen yang berbentuk gambar misalnya foto, gambar hidup, sketsa, dan lain-lain. Dokumentasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah dokumentasi foto pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Dokumentasi ini dilakukan untuk memberikan gambaran secara

nyata tentang keterampilan guru dalam mengajar menggunakan APE kartu angka dan kemampuan mengenal konsep angka anak serta untuk memperkuat data yang telah diperoleh.

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data saat penelitian berlangsung. Instrumen penelitian diartikan sebagai alat bantu yang digunakan untuk mengumpulkan data agar pekerjaan lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap dan sistematis sehingga mudah diolah (Arikunto, 2006: 136). Dalam penelitian meningkatkan kemampuan mengenal konsep angka menggunakan instrumen pengumpulan data berupa daftar cek (*check list*).

Daftar cek (*check list*) menurut Sanjaya (2009: 93) merupakan pedoman observasi yang berisi semua aspek yang akan diobservasi dengan memberi tanda cek (√). Sedangkan daftar cek (*check list*) terlampir. Daftar cek yang digunakan adalah yang berhubungan dengan materi pemahaman kemampuan anak mengenal konsep angka 1-10. Untuk mempermudah dalam membuat instrument penelitian maka dibuat kisi-kisi observasi. Adapun kisi-kisi observasi terhadap unjuk kerja kemampuan anak mengenal konsep angka 1-10 dapat dilihat dalam tabel berikut.



Tabel 1. Kisi-Kisi Observasi

Variabel	Sub Variabel	Indikator
Kemampuan mengenal konsep bilangan.	Kemampuan mengenal konsep bilangan 1-10	1. Menulis urutan lambang bilangan 1-10.
		2. Membilang dengan menunjuk benda 1-10.
		3. Menghubungkan lambang bilangan dengan benda-benda 1-10

Penelitian tindakan kelas mengenal konsep angka memiliki indikator yang harus dicapai anak. Indikator tersebut akan dibuat rubrik penilaian sehingga dapat menentukan hasil yang dicapai siswa.

Berikut merupakan tabel rubrik penilaian dalam mengenal konsep angka:

Tabel 2. Rubrik Penilaian Kemampuan Mengenal Konsep Angka

Aspek yang diamati	Keterangan	Skor
Menulis urutan lambang bilangan 1-10	Anak mampu menulis urutan lambang bilangan 1-10 dengan benar sesuai yang tertulis pada kartu angka.	4
	Anak mampu menulis urutan lambang bilangan 1-7 sesuai yang tertulis pada kartu angka.	3
	Anak mampu menulis urutan lambang bilangan 1-5 sesuai yang tertulis pada kartu angka.	2
	Anak belum mampu menulis urutan lambang bilangan sama sekali, atau anak mampu tetapi hanya 1-2 sesuai yang tertulis pada kartu angka.	1
Membilang dengan menunjuk benda 1-10	Anak mampu membilang dan mampu menunjuk benda 1-10 dengan benar.	4
	Anak mampu membilang dengan menunjuk benda 1-7.	3
	Anak mampu membilang dengan menunjuk benda 1-5.	2
	Anak belum mampu membilang dengan menunjuk benda sama sekali, atau anak mampu tetapi hanya 1-2.	1
Menghubungkan lambang bilangan dengan benda-benda 1-10	Anak mampu menghubungkan lambang bilangan dengan benda 1-10 dengan benar.	4
	Anak mampu menghubungkan lambang bilangan dengan benda 1-7.	3
	Anak mampu menghubungkan lambang bilangan dengan benda 1-5.	2
	Anak belum mampu menghubungkan lambang bilangan dengan benda sama sekali, atau anak mampu tetapi hanya 1-2.	1

## **G. Teknik Analisis Data**

Teknik analisis data diarahkan untuk mencari dan menemukan upaya yang dilakukan guru dalam meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar siswa. Sanjaya (2011: 106) mengatakan bahwa analisis data adalah suatu proses mengolah dan menginterpretasi data dengan tujuan untuk mendudukkan berbagai informasi sesuai dengan fungsinya hingga memiliki makna dan arti yang jelas sesuai dengan tujuan penelitian.

Menurut Sanjaya (2010: 106), analisis data bisa dilakukan dengan analisis kualitatif dan analisis kuantitatif. Analisis kualitatif digunakan untuk menentukan peningkatan proses belajar khususnya berbagai tindakan yang dilakukan untuk guru, sedangkan analisis kuantitatif digunakan untuk menentukan peningkatan hasil belajar siswa sebagai pengaruh dari setiap tindakan yang dilakukan guru.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa teknik menganalisis data dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif. Data penelitian yang sudah diperoleh, ditulis dengan teknik persentase dengan cara merekap hasil dokumentasi dan lembar observasi. Kemudian data tersebut dianalisis dengan menggunakan teknik kualitatif dan kuantitatif sehingga data kuantitatif akan terdukung.

Ketuntasan belajar diketahui dengan cara data dianalisis dengan menggunakan statistik deskriptif kuantitatif dengan cara menghitung hasil (skor) yang diperoleh dengan statistik sederhana yang digunakan menurut Yoni (2010: 176) untuk mengetahui ketuntasan belajar, data dari penelitian yang dilakukan dianalisa dengan rumus sebagai berikut:

$$Persentase = \frac{\text{skor keseluruhan yang diperoleh anak}}{\text{jumlah anak X skor maksimum}} \times 100\%$$

Proses perhitungan persentase yang dilakukan yaitu dengan cara melihat skor kemampuan mengenal konsep angka anak yang diperoleh dengan skor tertinggi 100% dan terendah 0%. Kemudian data tersebut diinterpretasikan dalam kategori uji terlaksana (Arikunto, 2002: 44) menjadi:

1. Kriteria kurang sekali apabila nilai yang diperoleh anak antara 0%-20%.
2. Kriteria kurang apabila nilai yang diperoleh anak antara 21%-40%.
3. Kriteria cukup apabila nilai yang diperoleh anak antara 41%-60%.
4. Kriteria baik apabila nilai yang diperoleh anak antara 61%-80%.
5. Kriteria sangat baik apabila nilai yang diperoleh anak antara 81%-100%.

#### **H. Kriteria Keberhasilan Tindakan**

Kriteria keberhasilan dalam penelitian ini adalah meningkatnya kemampuan kognitif anak dalam mengenal konsep angka. Adapun kriteria yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep angka anak adalah kriteria standar yang diungkapkan oleh Arikunto (2002: 44) yaitu: kriteria kurang sekali apabila nilai yang diperoleh anak antara 0%-20%, kriteria kurang apabila nilai yang diperoleh anak antara 21%-40%, kriteria cukup apabila nilai yang diperoleh anak antara 41%-60%, kriteria baik apabila nilai yang diperoleh anak antara 61%-80%, kriteria sangat baik apabila nilai yang diperoleh anak antara 81%-100%. Berdasarkan kriteria tersebut, maka peneliti menentukan tingkat keberhasilan tindakan dalam peningkatan kemampuan mengenal konsep angka apabila rata-rata semua indikator telah mencapai indikator keberhasilan yaitu

$\geq 80\%$  dengan kriteria sangat baik. Jika sudah mencapai kriteria keberhasilan maka penelitian dihentikan.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Deskripsi Lokasi Penelitian**

##### **1. Lokasi Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di Taman Kanak-kanak Tunas Ibu, yang beralamatkan di Padukuhan Senden II, Selomartani, Kalasan, Sleman. Luas tanah TK Tunas Ibu 200 m<sup>2</sup>. Sekolah ini berada di pinggir lapangan yang sering digunakan untuk berolahraga siswa SD. Selain itu sebelah kanan siswa juga berbatasan dengan ladang milik warga sedangkan di sisi kiri terdapat sebuah mushola dengan ukuran yang cukup besar. Jarak antara sekolah dengan jalan kampung sekitar tiga puluh meter, suasananya cukup sepi sehingga dapat dikatakan aman bagi keselamatan siswa.

##### **2. Kondisi Sarana Prasarana**

Kondisi sarana prasarana yang ada di TK Tunas Ibu Kalasan Sleman antara lain adalah 1 ruang kepala sekolah, 1 ruang guru, 1 ruang tamu, 2 ruang kelas, 1 ruang perpustakaan, 1 dapur, dan 1 kamar mandi/WC. Di dalam kelas A terdapat 1 papan tulis, 10 meja, 18 kursi, 1 set meja dan kursi guru, 1 rak buku untuk menyimpan LKA dan buku anak, 1 almari untuk menyimpan berkas-berkas, 1 karpet yang digunakan untuk pembelajaran, dan berbagai macam mainan yang digunakan bermain ketika waktu istirahat. Pada dinding kelas terdapat gambar tokoh pahlawan, huruf, angka, buah, hewan, dan juga hiasan berupa gantungan pola bunga, buah, dan roncean yang dibuat oleh guru.

### **3. Kondisi Guru**

TK Tunas Ibu dipimpin oleh Ibu Susi Marheningsih, S.Pd. AUD selaku kepala sekolah. Dan kelas A diampu oleh Ibu Suprihatin, S.Pd. AUD. TK Tunas Ibu juga memiliki petugas tata usaha yang diampu oleh Ibu Lasiyem.

#### **B. Deskripsi Awal Sebelum Tindakan**

Sebelum melakukan tindakan, peneliti melakukan pengamatan awal. Metode yang digunakan untuk mengetahui kondisi awal kemampuan anak yaitu metode observasi. Penelitian dilaksanakan pada bulan November 2017. Penelitian ini diawali dengan berdiskusi dengan guru kelas Kelompok A TK Tunas Ibu Kalasan Sleman tentang permasalahan pembelajaran yang muncul dan sangat diperlukan untuk peningkatan ke arah yang lebih baik. Kegiatan penelitian diawali dengan mengadakan observasi terhadap proses pembelajaran khususnya kemampuan kognitif yang berkaitan dengan kemampuan mengenal konsep angka pada kelompok A di TK Tunas Ibu Kalasan Sleman.

Kegiatan pembelajaran dimulai dengan berbaris di depan kelas setelah bel tanda masuk dibunyikan. Pada saat anak baris, guru mengajak anak senam sederhana untuk menstimulasi motorik kasarnya. Setelah senam, anak diminta untuk masuk ke dalam kelas secara bergantian.

Seluruh anak dalam satu kelas dibagi menjadi tiga kelompok. Mereka duduk di kursi sesuai dengan kelompoknya. Kegiatan pembelajaran di kelas dimulai dengan kegiatan awal yaitu berdoa sebelum belajar yang dipimpin oleh salah satu anak yang ditunjuk oleh guru. Setelah berdoa anak-anak hafalan surat pendek, doa sehari-hari yang dipimpin oleh guru, kemudian dilanjutkan bernyanyi

lagu-lagu yang berkaitan dengan tema pada hari itu. Sebelum guru menjelaskan kegiatan yang akan dilaksanakan, guru mengabsen anak-anak. Guru menjelaskan tema pembelajaran yaitu tentang Tanaman. Guru melakukan kegiatan tanya jawab tentang tanaman bunga mawar, siapa yang mempunyai bunga di rumah, bunga apa saja, dan apa warna bunga mawar.

Guru menjelaskan kegiatan dengan menggambar bunga mawar di papan tulis karena tema kegiatan pada hari tersebut adalah tanaman dan yang dibahas adalah bunga mawar. Setelah menggambar bunga mawar di papan tulis guru kemudian menghitung banyak bunga lalu menuliskan angka disebelahnya. Guru mengajak anak untuk menghitung bunga yang digambar oleh guru secara bersama kemudian guru memberikan tugas untuk dikerjakan anak-anak. Berikut ini tabel hasil observasi awal kemampuan mengenal konsep angka anak sebelum tindakan kelas dilaksanakan:

Tabel 3. Hasil Observasi Kemampuan Mengenal Konsep Angka Anak Sebelum Tindakan

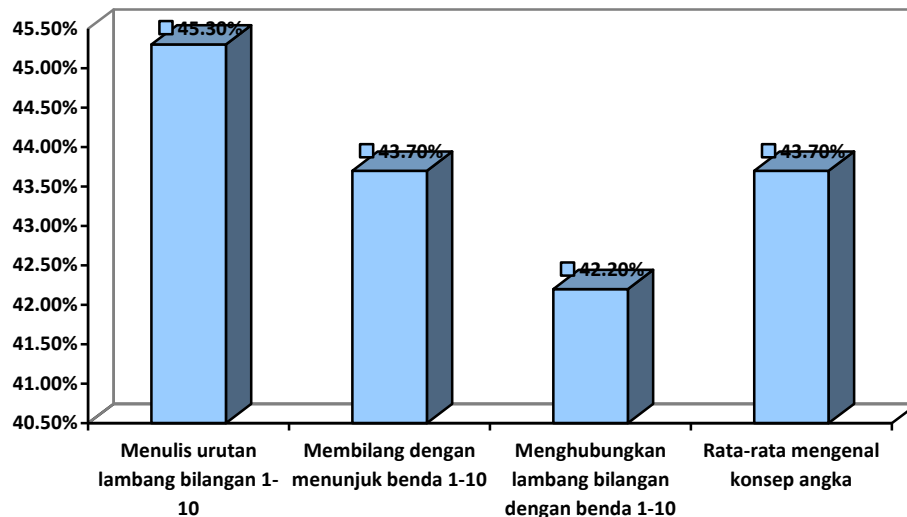
No	Indikator	Persentase	Keterangan
1.	Menulis urutan lambang bilangan 1-10	45,3%	Cukup
2.	Membilang dengan menunjuk benda 1-10	43,7%	Cukup
3.	Menghubungkan lambang bilangan dengan benda-benda 1-10	42,2%	Cukup
Rata-rata kemampuan mengenal konsep angka		43,7%	Cukup

Berdasarkan data di atas dapat dilihat bahwa pada kondisi awal sebelum dilakukan tindakan, hanya ada 45,3% dengan kriteria cukup anak yang dapat menulis urutan lambang bilangan 1-10, 43,7% dengan kriteria cukup anak yang dapat membilang dengan menunjuk benda 1-10, 42,2% dengan kriteria cukup anak yang dapat menghubungkan lambang bilangan dengan benda-benda 1-10. Dari hasil ini maka diperoleh angka kemampuan mengenal konsep angka yaitu



43,7%. Dari angka persentase ini maka kemampuan mengenal konsep angka anak kelompok A pada Pratindakan masih rendah masih dalam kriteria cukup.

Berdasarkan data pada Tabel 3 yang berisi hasil persentase kemampuan mengenal konsep angka anak sebelum tindakan dapat diperjelas melalui Gambar 3 di bawah ini.



Gambar 3. Grafik Persentase Kemampuan Mengenal Konsep Angka Pratindakan

Kemampuan mengenal konsep angka anak pada Pratindakan menunjukkan pada kriteria kurang baik dan belum berkembang secara optimal, hal tersebut berdasarkan hasil observasi di lapangan. Belum berkembangnya kemampuan mengenal konsep angka pada anak disebabkan oleh beberapa faktor di antaranya yaitu dalam menjelaskan guru kurang mengoptimalkan penggunaan media di mana guru hanya menulis angka dan gambar di papan tulis sedangkan ketika guru menulis anak berlari-lari dan tidak mendengarkan. Selain itu Lembar Kerja Anak (LKA) yang digunakan juga hanya menggunakan LKA yang sudah siap pakai (majalah). Sehingga ketika guru memberikan kegiatan tentang konsep mengenal angka sebagian besar anak belum bisa mengerjakan.

Berdasarkan data di atas peneliti menemukan beberapa permasalahan yang kemudian peneliti jadikan sebagai bahan refleksi untuk menentukan perencanaan

dalam kegiatan pembelajaran berikutnya. Dari hasil refleksi tersebut peneliti dan guru mencoba untuk membuat sebuah tindakan untuk mengatasi masalah. Guru dan peneliti membuat kesepakatan untuk melakukan tindakan perbaikan dengan menggunakan Alat Permainan Edukatif (APE) kartu angka.

### **C. Hasil Penelitian**

#### **1. Pelaksanaan Siklus I**

Pelaksanaan tindakan pada Siklus I kegiatan pembelajaran mengenal konsep angka dilaksanakan dengan menggunakan Alat Permainan Edukatif (APE) kartu angka. Kartu angka yang digunakan pada Siklus I adalah kartu angka 1-10 berukuran 7×8cm. Pada Siklus I menggunakan bunga mawar palsu berwarna merah sebagai media karena tema kegiatan pada minggu tersebut adalah tanaman dan yang dibahas adalah bunga mawar. Siklus I dilakukan selama 3 hari untuk tiga kali pertemuan yaitu Hari Selasa tanggal 21 November 2017, Rabu tanggal 22 November 2017, dan Kamis tanggal 23 November 2017. Setiap pertemuan yang dilakukan difokuskan untuk tiga indikator yaitu menulis urutan lambang bilangan 1-10, membilang dengan menunjuk benda 1-10, dan menghubungkan lambang bilangan dengan benda-benda 1-10. Adapun tahap perencanaan pada Siklus I meliputi kegiatan sebagai berikut:

##### **a. Perencanaan**

Tahap perencanaan yang dilakukan oleh peneliti yaitu sebagai berikut:

- 1) Peneliti berkolaborasi dengan guru kelas dalam melakukan penelitian tindakan.

- 2) Peneliti menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) bersama guru sesuai dengan tema dan sub tema yang sedang digunakan.
- 3) Mempersiapkan media yang digunakan dalam pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan adalah Alat Permainan Edukatif (APE) berupa 1 set kartu angka yang akan digunakan untuk mengenal konsep angka dan benda untuk menghitung yaitu bunga mawar palsu berwarna merah yang disesuaikan dengan tema (tanaman) dan sub tema (bunga mawar).
- 4) Menyusun dan mempersiapkan lembar observasi serta instrumen penelitian dalam kemampuan mengenal konsep angka pada anak kelompok A.
- 5) Menyusun dan mempersiapkan pedoman *checklist* untuk anak, sehingga mempermudah peneliti dalam melakukan pengamatan tentang kemampuan anak dalam mengenal konsep angka.
- 6) Mempersiapkan alat dokumentasi yang akan digunakan pada saat kegiatan pembelajaran.

#### **b. Pelaksanaan Tindakan Siklus I**

##### **1) Pelaksanaan Siklus I Pertemuan 1 (Selasa, 21 November 2017)**

Siklus I Pertemuan 1 dilaksanakan pada Hari Selasa, 21 November 2017 menggunakan tema tanaman dan subtema bunga mawar dengan indikator menulis urutan lambang bilangan 1-10, membilang dengan menunjuk benda 1-10, dan menghubungkan lambang bilangan dengan benda 1-10. Benda atau media yang digunakan adalah bunga mawar palsu berwarna merah dan juga kartu angka 1-10 yang berukuran 7×8cm.

Setelah bel berbunyi tanda masuk kelas, anak-anak berbaris di depan kelas sesuai dengan jenis kelaminnya. Guru mengatur barisan hingga rapi, karena anak-anak banyak yang masih bermain dengan temannya. Setelah barisan rapi, guru mengajak anak-anak senam sederhana untuk menstimulasi motorik kasarnya. Kemudian anak-anak masuk ke dalam kelas dengan rapi dan tertib.

Setelah di dalam kelas guru membagi anak menjadi 3 kelompok sesuai dengan kelompok tempat duduk anak, masing-masing kelompok terdiri dari 5 anak. Kegiatan pertama yang dilakukan yaitu berdoa sebelum kegiatan yang dipimpin oleh Nanda kemudian dilanjutkan dengan hafalan surat-surat pendek. Pada kegiatan awal guru mengajak anak untuk mengamati bunga mawar asli kemudian guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan pada hari itu. Guru menulis angka 1-10 dipapan tulis kemudian guru membawa kartu angka 1-10 dan meminta anak menyebutkan angka yang ditunjuk oleh guru.

Pada kegiatan inti, guru meminta anak untuk menulis lambang bilangan 1-10 dengan urut pada kertas yang telah disediakan oleh guru di meja masing-masing, kemudian anak diminta maju secara berkelompok dan membilang 1-10 dengan menunjuk bunga mawar palsu berwarna merah dan menghitungnya lalu menghubungkan kartu angka dengan bunga mawar palsu. Setelah itu anak menggambar bunga mawar dengan jumlah sesuai yang diperintahkan oleh guru.

Pada akhir pembelajaran, guru menanyakan kembali tentang kegiatan yang telah dilaksanakan dan meminta anak untuk mengungkapkan perasaannya setelah melakukan kegiatan dalam sehari. Kemudian guru menutup kegiatan dengan berdoa selesai belajar bersama anak-anak, dan ditutup dengan salam.

## **2) Pelaksanaan Siklus I Pertemuan 2 (Rabu, 22 November 2017)**

Siklus I Pertemuan 2 dilaksanakan pada Hari Rabu, 22 November 2017 menggunakan tema tanaman dan subtema bunga mawar dengan indikator membilang dengan menunjuk benda 1-10, menghubungkan lambang bilangan dengan benda-benda 1-10 dan menulis urutan lambang bilangan 1-10. Benda atau media yang digunakan masih sama dengan pertemuan 1 yaitu bunga mawar palsu berwarna merah dan juga kartu angka 1-10 yang berukuran 7×8cm.

Setelah bel berbunyi tanda masuk kelas, anak-anak berbaris di depan kelas sesuai dengan jenis kelaminnya. Guru mengatur barisan hingga rapi, karena anak-anak banyak yang masih bermain dengan temannya. Setelah barisan rapi, guru mengajak anak-anak senam sederhana untuk menstimulasi motorik kasarnya. Kemudian anak-anak masuk ke dalam kelas dengan rapi dan tertib.

Setelah di dalam kelas guru membagi anak menjadi 3 kelompok sesuai dengan kelompok tempat duduk anak, masing-masing kelompok terdiri dari 5 anak. Kegiatan pertama yang dilakukan yaitu berdoa sebelum kegiatan dilanjutkan dengan hafalan surat-surat pendek. Pada kegiatan awal guru menjelaskan beberapa macam warna bunga mawar kemudian guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan pada hari itu. Guru membawa kartu angka 1-10 dan meminta anak menyebutkan angka yang ditunjuk oleh guru kemudian guru menghubungkan kartu angka 1-10 dengan bunga mawar palsu warna merah yang sudah dipersiapkan guru sesuai dengan jumlahnya.

Pada kegiatan inti, guru meminta anak maju secara berkelompok dan membilang 1-10 dengan menunjuk bunga mawar palsu berwarna merah dan menghitungnya, dilanjut dengan menghubungkan banyaknya bunga mawar palsu

dengan kartu angka yang sesuai dengan jumlahnya, kemudian anak duduk di kursi masing-masing dan menulis urutan lambang bilangan 1-10 pada kertas. Setelah itu anak bermain *playdough* membentuk bunga mawar.

Pada akhir pembelajaran, guru menanyakan kembali tentang kegiatan yang telah dilaksanakan dan meminta anak untuk mengungkapkan perasaannya setelah melakukan kegiatan dalam sehari. Kemudian guru menutup kegiatan dengan berdoa selesai belajar bersama anak-anak, dan ditutup dengan salam.

### **3) Pelaksanaan Siklus I Pertemuan 3 (Kamis, 23 November 2017)**

Siklus I Pertemuan 3 dilaksanakan pada Hari Kamis, 23 November 2017 menggunakan tema tanaman dan subtema bunga mawar dengan indikator menghubungkan lambang bilangan dengan benda-benda 1-10, membilang dengan menunjuk benda 1-10 dan menulis urutan lambang bilangan 1-10. Benda atau media yang digunakan masih sama dengan pertemuan sebelumnya yaitu bunga mawar palsu berwarna merah dan juga kartu angka 1-10 yang berukuran 7×8cm.

Setelah bel berbunyi tanda masuk kelas, anak-anak berbaris di depan kelas sesuai dengan jenis kelaminnya. Guru mengatur barisan hingga rapi, karena anak-anak banyak yang masih bermain dengan temannya. Setelah barisan rapi, guru mengajak anak-anak senam sederhana untuk menstimulasi motorik kasarnya. Kemudian anak-anak masuk ke dalam kelas dengan rapi dan tertib.

Setelah di dalam kelas guru membagi anak menjadi 3 kelompok sesuai dengan kelompok tempat duduk anak, masing-masing kelompok terdiri dari 5 anak. Kegiatan pertama yang dilakukan yaitu berdoa sebelum kegiatan dilanjutkan dengan hafalan surat-surat pendek. Pada kegiatan awal guru menjelaskan cara menanam bunga mawar kemudian guru menjelaskan kegiatan yang akan

dilakukan pada hari itu. Guru menghubungkan kartu angka 1-10 dengan bunga mawar palsu berwarna merah yang sudah disiapkan kemudian guru menulis angka 1-10 di papan tulis.

Pada kegiatan inti, guru meminta anak maju secara berkelompok dan menghubungkan banyaknya bunga mawar palsu dengan kartu angka yang sesuai dengan jumlahnya dilanjut dengan membilang 1-10 dengan menunjuk bunga mawar palsu berwarna merah dan menghitungnya, kemudian anak diminta untuk menulis urutan lambang bilangan 1-10 pada kertas yang disediakan oleh guru. Setelah itu anak mengecap bunga mawar.

Pada akhir pembelajaran, guru menanyakan kembali tentang kegiatan yang telah dilaksanakan dan meminta anak untuk mengungkapkan perasaannya setelah melakukan kegiatan dalam sehari. Kemudian guru menutup kegiatan dengan berdoa selesai belajar bersama anak-anak, dan ditutup dengan salam.

### **c. Observasi**

Proses pembelajaran selama Siklus I dari Pertemuan 1 hingga Pertemuan 3 berjalan sesuai dengan rencana. Setelah beberapa hari dilakukan pembelajaran menggunakan Alat Permainan Edukatif (APE) kartu angka, rata-rata anak sudah menunjukkan adanya peningkatan dalam kemampuan mengenal angka. Peningkatan kemampuan mengenal konsep angka pada anak terlihat setelah diberikan tindakan yang telah dilakukan sesuai dengan perencanaan.

Anak-anak terlihat antusias ketika pembelajaran dilakukan dengan kartu angka. Dari hari pertama hingga hari ketiga terlihat peningkatan yang baik mengenai kemampuan mengenal konsep angka anak. Tetapi sesekali guru masih harus memberikan bantuan agar anak mampu mengenal konsep angka. Observasi

dilakukan pada setiap pertemuan pada saat pembelajaran berlangsung dan nantinya akan dilakukan perhitungan rata-rata. Observasi ini dilakukan oleh peneliti saat guru melakukan tindakan di kelas. Berikut merupakan tabel kemampuan dalam mengenal konsep angka Siklus I dari Pertemuan 1, 2, dan 3.

Tabel 4. Hasil Kemampuan Mengenal Konsep Angka Anak pada Siklus I

<b>Pertemuan</b>	<b>Indikator</b>	<b>Persentase</b>	<b>Keterangan</b>
1.	Menulis urutan lambang bilangan 1-10	59,4%	Cukup
	Membilang dengan menunjuk benda 1-10	62,5%	Baik
	Menghubungkan lambang bilangan dengan benda-benda 1-10	60,9%	Baik
2.	Membilang dengan menunjuk benda 1-10	67,2%	Baik
	Menghubungkan lambang bilangan dengan benda-benda 1-10	67,2%	Baik
	Menulis urutan lambang bilangan 1-10	62,5%	Baik
3.	Menghubungkan lambang bilangan dengan benda-benda 1-10	73,4%	Baik
	Membilang dengan menunjuk benda 1-10	71,9%	Baik
	Menulis urutan lambang bilangan 1-10	70,3%	Baik

Dari 3 pertemuan tersebut maka dilakukan rata-rata setiap indikator untuk mengetahui peningkatannya. Berikut merupakan tabel rata-rata kemampuan anak kelompok A dalam mengenal angka menggunakan Alat Permainan Edukatif (APE) kartu angka pada Siklus I dari Pertemuan 1, 2, dan 3.



Tabel 5. Rata-rata Kemampuan Mengenal Konsep Angka Siklus I

No	Indikator	Hasil 1	Hasil 2	Hasil 3	Rata-rata	Keterangan
1.	Menulis urutan lambang bilangan 1-10	59,4%	62,5%	70,3%	64,1%	Baik
2.	Membilang dengan menunjuk benda 1-10	62,5%	67,2%	71,9%	67,2%	Baik
3.	Menghubungkan lambang bilangan dengan benda-benda 1-10	60,9%	67,2%	73,4%	67,2%	Baik
Rata-rata kemampuan mengenal konsep angka					66,2%	Baik

Berdasarkan hasil yang diperoleh maka dapat dilihat bahwa pada Siklus I anak dapat menulis urutan lambang bilangan 1-10 sebesar 64,1% dengan kriteria baik, anak dapat membilang dengan menunjuk benda 1-10 sebesar 67,2% dengan kriteria baik, dan anak dapat menghubungkan lambang bilangan dengan benda-benda 1-10 sebesar 67,2% dengan kriteria baik. Dari hasil ini maka diperoleh angka kemampuan mengenal konsep angka sebesar 66,4% dengan kriteria baik. Hasil pengamatan kemampuan mengenal konsep angka pada kondisi awal (Pra Siklus) dengan Siklus I dapat dilihat pada tabel 6 berikut:

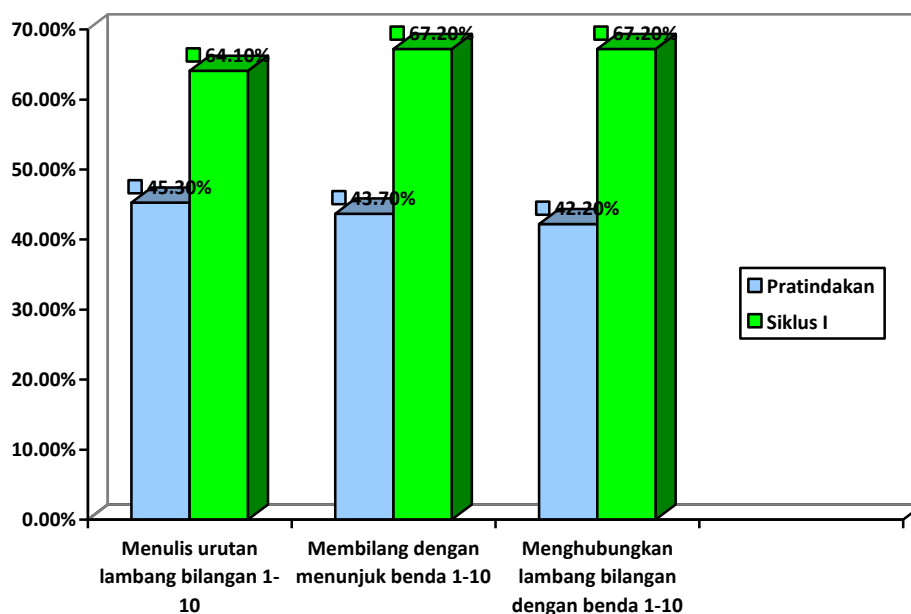
Tabel 6. Perbandingan Hasil Kemampuan Mengenal Konsep Angka Pratindakan dan Siklus I

No	Indikator	Pratindakan	Siklus I
1.	Menulis urutan lambang bilangan 1-10	45,3%	64,1%
2.	Membilang dengan menunjuk benda 1-10	43,7%	67,2%
3.	Menghubungkan lambang bilangan dengan benda-benda 1-10	42,2%	67,2%
Rata-rata kemampuan mengenal konsep angka		43,7%	66,2%

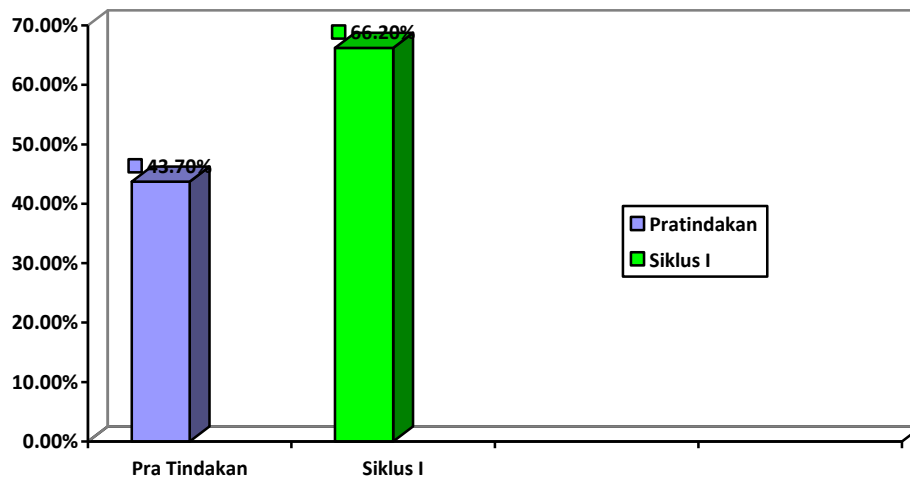
Tabel di atas menjelaskan bahwa adanya peningkatan dari Pratindakan ke Siklus I dilihat dari hasil persentase. Hasil Pratindakan pada indikator menulis urutan lambang bilangan 1-10 mengalami peningkatan pada Siklus I sebesar

18,8% (dari 45,3% menjadi 64,1%). Hal ini juga terjadi pada indikator membilang dengan menunjuk benda 1-10 mengalami peningkatan sebesar 23,5% (dari 43,7% menjadi 67,2%). Selanjutnya pada indikator menghubungkan lambang bilangan dengan benda-benda 1-10 mengalami peningkatan sebesar 25% (dari 42,2% menjadi 67,2%). Secara keseluruhan peningkatan kemampuan mengenal konsep angka anak mengalami peningkatan sebesar 22,5% (dari 43,7% menjadi 66,2%).

Perkembangan dari Pratindakan ke Siklus I dapat dilihat melalui gambar grafik perkembangan Pratindakan ke Siklus I berikut:



Gambar 4. Grafik Perbandingan Kemampuan Mengenal Konsep Angka Pratindakan dan Siklus I



Gambar 5. Grafik Perbandingan Rata-rata Kemampuan Mengenal Konsep Angka Pratindakan dan Siklus I

Berdasarkan Gambar 5 di atas terlihat bahwa terjadi peningkatan pada rata-rata dari Pratindakan ke Siklus I, akan tetapi masih belum mencapai indikator keberhasilan jika dilihat secara keseluruhan kemampuan mengenal konsep angka yaitu 66,2% dengan kriteria baik, sehingga pada Siklus I belum mencapai kriteria keberhasilan yaitu 80% dengan kriteria sangat baik.

#### d. Refleksi

Refleksi dilakukan oleh peneliti bersama dengan guru mendiskusikan mengenai pembelajaran yang telah dilakukan dan hambatan yang terjadi ketika pembelajaran mengenal konsep angka. Data yang diperoleh melalui pengamatan sebagai pedoman peneliti melakukan refleksi permasalahan yang muncul sehingga dapat mencari solusi terhadap masalah yang muncul dan sebagai bahan untuk perencanaan siklus selanjutnya. Dengan refleksi diharapkan dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep angka anak pada Kelompok A di TK Tunas Ibu Kalasan Sleman. Berikut merupakan hambatan atau kendala pada Siklus I sehingga kemampuan mengenal konsep angka anak dapat meningkat:

- 1) Kartu angka yang digunakan kurang besar.

- 2) Anak masih kurang tertarik dengan media bunga mawar palsu yang hanya menggunakan satu warna (merah).
- 3) Banyak anak yang masih kesulitan dalam mengenal konsep angka, karena maju secara berkelompok.

Dari kendala-kendala tersebut peneliti berdiskusi dengan guru untuk menyelesaikan masalah tersebut. Adapun diskusi yang dilakukan peneliti dan guru sebagai berikut:

- 1) Kartu angka yang digunakan diperbesar sehingga anak lebih mudah melihat dan menghitung dengan teliti.
- 2) Menambahkan warna yang ada pada media bunga mawar palsu (merah dan putih) sehingga anak bisa lebih tertarik. Karena dalam mengenal konsep angka anak tidak mau melakukan kegiatan korespondensi satu persatu sehingga guru menambahkan warna pada media.
- 3) Agar anak bisa fokus dalam mengenal konsep angka, maka guru meminta anak untuk maju ke depan satu persatuurut sesuai dengan nomor absen. Anak yang tidak dipanggil tetap duduk dikursi masing-masing sehingga tidak mengganggu temannya yang sedang melakukan kegiatan sehingga dalam proses pembelajaran anak akan lebih bisa fokus.

Berdasarkan data yang telah diperoleh dan dikumpulkan selama Siklus I, peneliti membandingkan dengan data kemampuan anak sebelum dilakukan tindakan, data tersebut memperlihatkan adanya peningkatan kemampuan mengenal konsep angka pada anak. Dari hasil observasi pada Siklus I angka yang didapat pada kemampuan mengenal konsep angka sebesar 66,2% dengan kriteria baik dan belum mencapai indikator keberhasilan. Untuk mencapai nilai dalam

indikator keberhasilan sebesar 80% dengan kriteria sangat baik. Berdasarkan refleksi tersebut maka peneliti merencanakan kembali tindakan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep angka melalui penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) kartu angka untuk Siklus II karena penelitian belum mencapai pada indikator keberhasilan.

## **2. Pelaksanaan Siklus II**

### **a. Perencanaan**

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada Siklus I, guru dan peneliti menyiapkan perencanaan sebagai berikut:

- 1) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) sesuai dengan tema dan sub tema yang sedang digunakan.
- 2) Mempersiapkan media yang digunakan dalam pembelajaran. Media pembelajaran berupa penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) kartu angka yang akan digunakan untuk mengenal konsep angka dan bunga mawar palsu berwarna merah dan putih yang disesuaikan dengan tema dan sub tema.
- 3) Menyusun dan mempersiapkan lembar observasi serta instrumen penelitian dalam kemampuan mengenal konsep angka pada anak kelompok A.
- 4) Menyusun dan mempersiapkan pedoman *checklist* untuk anak, sehingga mempermudah peneliti dalam melakukan pengamatan tentang kemampuan anak dalam mengenal konsep angka.
- 5) Mempersiapkan alat dokumentasi yang akan digunakan pada saat kegiatan pembelajaran.

## **b. Pelaksanaan Siklus II**

### **1) Pelaksanaan Siklus II Pertemuan 1 (Selasa, 28 November 2018)**

Siklus II Pertemuan 1 dilaksanakan pada Hari Selasa, 28 November 2017 menggunakan tema tanaman dan subtema bunga mawar dengan indikator menulis urutan lambang bilangan 1-10, membilang dengan menunjuk benda 1-10, dan menghubungkan lambang bilangan dengan benda 1-10. Benda atau media yang digunakan adalah bunga mawar palsu (warna merah dan putih) dan juga kartu angka 1-10 yang berukuran 14×16cm.

Setelah bel berbunyi tanda masuk kelas, anak-anak berbaris di depan kelas sesuai dengan jenis kelaminnya. Guru mengatur barisan hingga rapi, karena anak-anak banyak yang masih bermain dengan temannya. Setelah barisan rapi, guru mengajak anak-anak senam sederhana untuk menstimulasi motorik kasarnya. Kemudian anak-anak masuk ke dalam kelas dengan rapi dan tertib.

Setelah di dalam kelas guru membagi anak menjadi 3 kelompok sesuai dengan kelompok tempat duduk anak, masing-masing kelompok terdiri dari 5 anak. Kegiatan pertama yang dilakukan yaitu berdoa sebelum kegiatan kemudian dilanjutkan dengan hafalan surat-surat pendek. Pada kegiatan awal guru mengajak anak untuk mencium dan memegang bunga mawar asli kemudian guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan pada hari itu. Guru menulis angka 1-10 di papan tulis kemudian guru membawa kartu angka 1-10 dan meminta anak menyebutkan angka yang ditunjuk oleh guru.

Pada kegiatan inti, guru memanggil anak satu per satuurut sesuai nomor absen untuk maju ke depan dan meminta anak untuk menulis lambang bilangan 1-10 dengan urut di papan tulis, kemudian anak diminta untuk membilang 1-10

dengan menunjuk bunga mawar palsu (berwarna merah dan putih) dan menghitungnya, dilanjutkan dengan menghubungkan kartu angka dengan bunga mawar palsu. Setelah itu anak mencocok gambar bunga mawar.

Pada akhir pembelajaran, guru menanyakan kembali tentang kegiatan yang telah dilaksanakan dan meminta anak untuk mengungkapkan perasaannya setelah melakukan kegiatan dalam sehari. Kemudian guru menutup kegiatan dengan berdoa selesai belajar bersama anak-anak, dan ditutup dengan salam.

## **2) Pelaksanaan Siklus II Pertemuan 2 (Rabu, 29 November 2017)**

Siklus II Pertemuan 2 dilaksanakan pada Hari Rabu, 29 November 2017 menggunakan tema tanaman dan subtema bunga mawar dengan indikator membilang dengan menunjuk benda 1-10, menghubungkan lambang bilangan dengan benda-benda 1-10 dan menulis urutan lambang bilangan 1-10. Benda atau media yang digunakan masih sama dengan pertemuan 1 yaitu bunga mawar palsu (berwarna merah dan putih) dan juga kartu angka 1-10 yang berukuran 14×16cm.

Setelah bel berbunyi tanda masuk kelas, anak-anak berbaris di depan kelas sesuai dengan jenis kelaminnya. Guru mengatur barisan hingga rapi, karena anak-anak banyak yang masih bermain dengan temannya. Setelah barisan rapi, guru mengajak anak-anak senam sederhana untuk menstimulasi motorik kasarnya. Kemudian anak-anak masuk ke dalam kelas dengan rapi dan tertib.

Setelah di dalam kelas guru membagi anak menjadi 3 kelompok sesuai dengan kelompok tempat duduk anak, masing-masing kelompok terdiri dari 5 anak. Kegiatan pertama yang dilakukan yaitu berdoa sebelum kegiatan dilanjutkan dengan hafalan surat-surat pendek. Pada kegiatan awal guru menjelaskan bagaimana bunga mawar hidup, kemudian guru menjelaskan kegiatan yang akan

dilakukan pada hari itu. Guru membawa kartu angka 1-10 dan meminta anak menyebutkan angka yang ditunjuk oleh guru kemudian guru menghubungkan kartu angka 1-10 dengan bunga mawar palsu warna merah dan putih yang sudah dipersiapkan guru sesuai dengan jumlahnya.

Pada kegiatan inti, guru memanggil anak untuk maju satu per satu secara urut sesuai absen dan membilang 1-10 dengan menunjuk bunga mawar palsu (berwarna merah dan putih) dan menghitungnya, dilanjutkan dengan menghubungkan banyaknya bunga mawar palsu dengan kartu angka yang sesuai dengan jumlahnya, kemudian anak diminta untuk menulis lambang bilangan 1-10 dengan urut di papan tulis. Setelah itu anak mewarnai gambar anak yang sedang menyiram bunga mawar.

Pada akhir pembelajaran, guru menanyakan kembali tentang kegiatan yang telah dilaksanakan dan meminta anak untuk mengungkapkan perasaannya setelah melakukan kegiatan dalam sehari. Kemudian guru menutup kegiatan dengan berdoa selesai belajar bersama anak-anak, dan ditutup dengan salam.

### **3) Pelaksanaan Siklus II Pertemuan 3 (Kamis, 30 November 2017)**

Siklus II Pertemuan 3 dilaksanakan pada Hari Kamis, 30 November 2017 menggunakan tema tanaman dan subtema bunga mawar dengan indikator menghubungkan lambang bilangan dengan benda-benda 1-10, membilang dengan menunjuk benda 1-10 dan menulis urutan lambang bilangan 1-10. Benda atau media yang digunakan masih sama dengan pertemuan sebelumnya yaitu bunga mawar palsu (berwarna merah dan putih) dan juga kartu angka 1-10 yang berukuran 14×16cm.



Setelah bel berbunyi tanda masuk kelas, anak-anak berbaris di depan kelas sesuai dengan jenis kelaminnya. Guru mengatur barisan hingga rapi, karena anak-anak banyak yang masih bermain dengan temannya. Setelah barisan rapi, guru mengajak anak-anak senam sederhana untuk menstimulasi motorik kasarnya. Kemudian anak-anak masuk ke dalam kelas dengan rapi dan tertib.

Setelah di dalam kelas guru membagi anak menjadi 3 kelompok sesuai dengan kelompok tempat duduk anak, masing-masing kelompok terdiri dari 5 anak. Kegiatan pertama yang dilakukan yaitu berdoa sebelum kegiatan dilanjutkan dengan hafalan surat-surat pendek. Pada kegiatan awal guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan pada hari itu. Guru menghubungkan kartu angka 1-10 dengan bunga mawar palsu berwarna merah dan putih yang sudah disiapkan kemudian guru menulis angka 1-10 di papan tulis.

Pada kegiatan inti, guru memanggil anak untuk maju satu per satuurut sesuai dengan nomor absen untuk menghubungkan banyaknya bunga mawar palsu dengan kartu angka yang sesuai dengan jumlahnya, dilanjutkan dengan membilang 1-10 dengan menunjuk bunga mawar palsu (berwarna merah dan putih) dan menghitungnya kemudian anak diminta untuk menulis urutan lambang bilangan 1-10 di papan tulis seperti yang telah dicontohkan oleh guru. Setelah itu anak menganyam bentuk daun bunga mawar.

Pada akhir pembelajaran, guru menanyakan kembali tentang kegiatan yang telah dilaksanakan dan meminta anak untuk mengungkapkan perasaannya setelah melakukan kegiatan dalam sehari. Kemudian guru menutup kegiatan dengan berdoa selesai belajar bersama anak-anak, dan ditutup dengan salam.

### **c. Observasi**

Selama kegiatan pembelajaran dengan meningkatkan kemampuan mengenal angka menggunakan Alat Permainan Edukatif (APE) kartu angka, peneliti mengamati jalannya kegiatan untuk melihat tindakan-tindakan yang telah dilakukan sesuai dengan perencanaan. Pengamatan dilakukan bersamaan dengan pendampingan dalam kegiatan pembelajaran. Pengamatan selama proses pembelajaran terdiri dari keterlibatan anak dalam kegiatan yang telah dirancang, dan perkembangan anak dalam kemampuan mengenal konsep angka.

Selama proses pembelajaran Siklus II yang dilaksanakan dalam waktu tiga hari, kegiatan dari awal hingga akhir berjalan dengan lancar dan baik sesuai dengan yang telah direncanakan. Dari hari pertama hingga hari ketiga terlihat peningkatan yang baik mengenai kemampuan mengenal konsep angka anak. Kemampuan mengenal konsep angka anak sudah baik, hanya saja untuk menyelesaikan kegiatan anak-anak kadang masih harus dibantu oleh guru. Hasil observasi kemampuan mengenal konsep angka anak Siklus II dapat dilihat pada Tabel 7 berikut ini:

Tabel 7. Hasil Kemampuan Mengenal Konsep Angka Anak pada Siklus II

Pertemuan	Indikator	Persentase	Keterangan
1.	Menulis urutan lambang bilangan 1-10	84,4%	Sangat Baik
	Membilang dengan menunjuk benda 1-10	85,9%	Sangat Baik
	Menghubungkan lambang bilangan dengan benda-benda 1-10	85,9%	Sangat Baik
2.	Membilang dengan menunjuk benda 1-10	90,6%	Sangat Baik
	Menghubungkan lambang bilangan dengan benda-benda 1-10	89,1%	Sangat Baik
	Menulis urutan lambang bilangan 1-10	87,5%	Sangat Baik
3.	Menghubungkan lambang bilangan dengan benda-benda 1-10	92,2%	Sangat Baik
	Membilang dengan menunjuk benda 1-10	93,7%	Sangat Baik
	Menulis urutan lambang bilangan 1-10	92,2%	Sangat Baik

Dari tiga pertemuan tersebut maka dilakukan rata-rata setiap indikator untuk mengetahui peningkatannya. Berikut merupakan tabel rata-rata kemampuan anak kelompok A dalam mengenal angka menggunakan Alat Permainan Edukatif (APE) kartu angka pada Siklus II dari Pertemuan 1, 2, dan 3.

Tabel 8. Rata-rata Kemampuan Mengenal Konsep Angka Siklus II

No	Indikator	Hasil 1	Hasil 2	Hasil 3	Rata-rata	Keterangan
1.	Menulis urutan lambang bilangan 1-10	84,4%	87,5%	92,2%	88,3%	Sangat Baik
2.	Membilang dengan menunjuk benda 1-10	85,9%	90,6%	93,7%	90,1%	Sangat Baik
3.	Menghubungkan lambang bilangan dengan benda-benda 1-10	85,9%	89,1%	92,2%	89,1%	Sangat Baik
	Rata-rata kemampuan mengenal konsep angka				89,2%	Sangat Baik

Berdasarkan hasil yang diperoleh maka dapat dilihat bahwa pada Siklus II anak dapat menulis urutan lambang bilangan 1-10 sebesar 88,3% dengan kriteria sangat baik, anak dapat membilang dengan menunjuk benda 1-10 sebesar 90,1% dengan kriteria sangat baik, dan anak dapat menghubungkan lambang bilangan

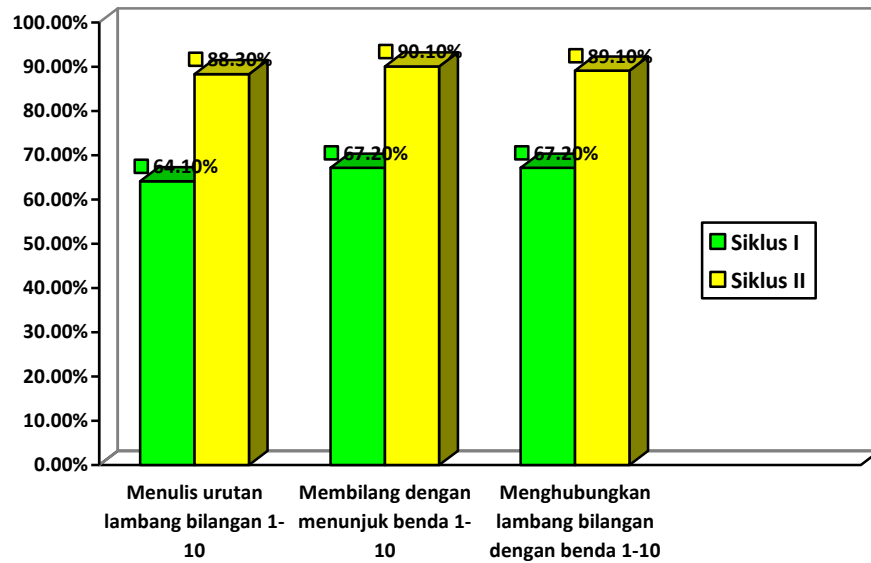
dengan benda-benda 1-10 sebesar 89,1% dengan kriteria sangat baik. Dari hasil ini maka diperoleh angka kemampuan mengenal konsep angka sebesar 89,2% dengan kriteria sangat baik. Hasil pengamatan kemampuan mengenal konsep angka pada Siklus I dengan Siklus II dapat dilihat pada tabel 9 berikut:

Tabel 9. Perbandingan Hasil Kemampuan Mengenal Konsep Angka Siklus I dan Siklus II

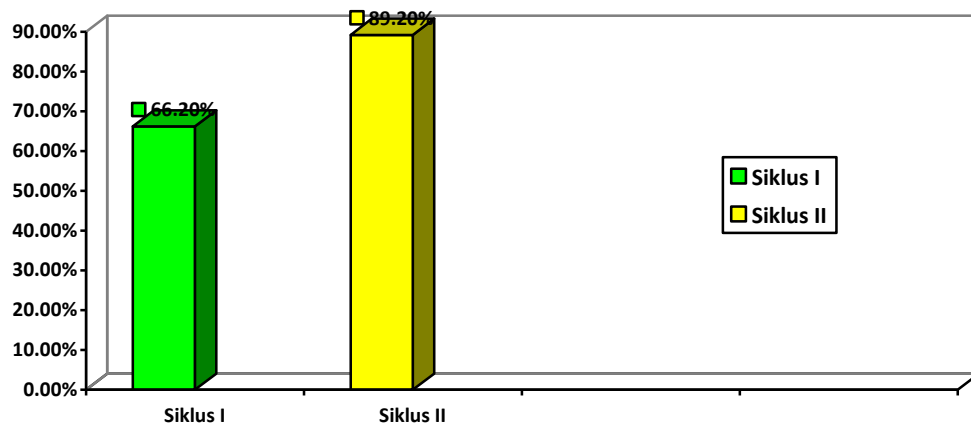
No	Indikator	Siklus I	Siklus II
1.	Menulis urutan lambang bilangan 1-10	64,1%	88,3%
2.	Membilang dengan menunjuk benda 1-10	67,2%	90,1%
3.	Menghubungkan lambang bilangan dengan benda-benda 1-10	67,2%	89,1%
Rata-rata kemampuan mengenal konsep angka		66,2%	89,2%

Tabel di atas menjelaskan bahwa adanya peningkatan dari Siklus I ke Siklus II dilihat dari hasil persentase. Hasil Siklus I pada indikator menulis urutan lambang bilangan 1-10 mengalami peningkatan pada Siklus II sebesar 24,2% (dari 64,1% menjadi 88,3%). Hal ini juga terjadi pada indikator membilang dengan menunjuk benda 1-10 mengalami peningkatan sebesar 22,9% (dari 67,2% menjadi 90,1%). Selanjutnya pada indikator menghubungkan lambang bilangan dengan benda-benda 1-10 mengalami peningkatan sebesar 21,9% (dari 67,2% menjadi 89,1%). Secara keseluruhan peningkatan kemampuan mengenal konsep angka anak mengalami peningkatan sebesar 23% (dari 66,2% menjadi 89,2%).

Perkembangan dari Siklus I ke Siklus II dapat dilihat melalui gambar grafik perkembangan Siklus I ke Siklus II berikut:



Gambar 6. Grafik Perbandingan Kemampuan Mengenal Konsep Angka Siklus I dan Siklus II



Gambar 7. Grafik Perbandingan Rata-rata Kemampuan Mengenal Konsep Angka Siklus I dan Siklus II

#### d. Refleksi

Refleksi dilakukan oleh guru dan peneliti untuk menilai hasil tindakan yang dilakukan selama proses Siklus II terhadap kemampuan mengenal konsep angka anak. Berdasarkan hasil pengamatan peneliti dan guru, dapat disimpulkan bahwa penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) kartu angka untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep angka anak telah menunjukkan

keberhasilan. Penelitian tindakan kelas dihentikan pada Siklus II, karena kemampuan mengenal konsep angka anak Kelompok A sudah mengalami peningkatan dan telah memenuhi kriteria indikator keberhasilan penelitian yaitu 80% dari 16 jumlah anak telah mencapai indikator kemampuan mengenal konsep angka pada kriteria baik. Berikut merupakan hasil dari Pratindakan, Siklus I, dan Siklus II:

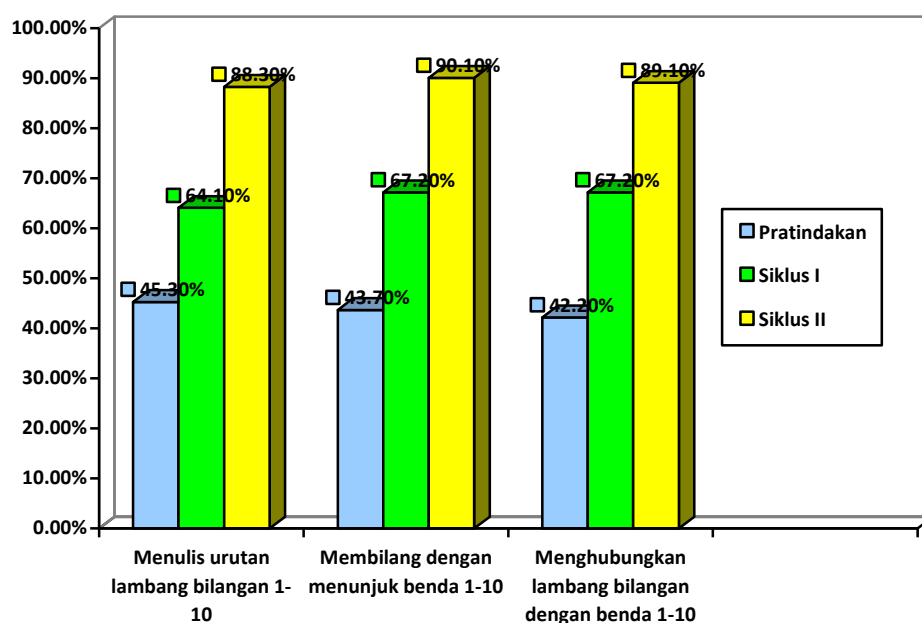
Tabel 10. Perbandingan Hasil Kemampuan Mengenal Konsep Angka Pratindakan, Siklus I, dan Siklus II

No	Indikator	Pratindakan	Siklus I	Siklus II
1.	Menulis urutan lambang bilangan 1-10	45,3%	64,1%	88,3%
2.	Membilang dengan menunjuk benda 1-10	43,7%	67,2%	90,1%
3.	Menghubungkan lambang bilangan dengan benda-benda 1-10	42,2%	67,2%	89,1%
Rata-rata Kemampuan Mengenal Konsep Angka Anak		43,7%	66,2%	89,2%

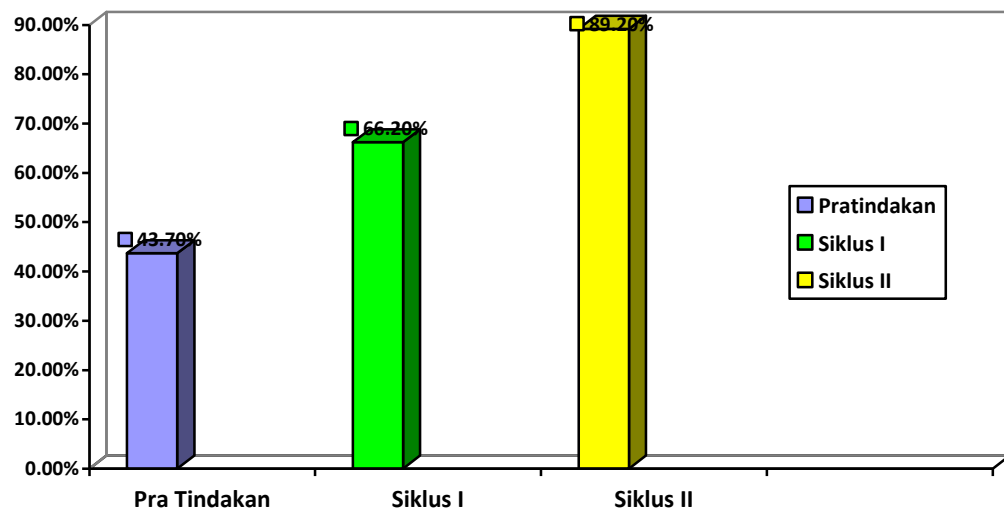
Berdasarkan perbandingan tabel di atas dapat dilihat bahwa adanya peningkatan dari Pratindakan, Siklus I, dan Siklus II jika dilihat dari hasil persentase. Terjadi peningkatan pada indikator menulis urutan lambang bilangan 1-10 yang semula pada Pratindakan sebesar 45,3% meningkat pada Siklus I menjadi 64,1% kemudian meningkat lagi menjadi 88,3% pada Siklus II. Pada indikator membilang dengan menunjuk benda 1-10 yang semula pada Pratindakan sebesar 43,7% meningkat pada Siklus I menjadi 67,2% kemudian meningkat lagi menjadi 90,1% pada Siklus II. Pada indikator menghubungkan lambang bilangan dengan benda-benda 1-10 yang semula pada Pratindakan sebesar 42,2% meningkat pada Siklus I menjadi 67,2% kemudian meningkat lagi menjadi 89,1%

pada Siklus II. Hasil ini menunjukkan bahwa angka keseluruhan dalam kemampuan mengenal konsep angka juga mengalami peningkatan setiap Siklusnya. Pada Pratindakan sebesar 43,7% kemudian meningkat pada Siklus I menjadi 66,2% dan meningkat lagi menjadi 89,2% pada Siklus II.

Perkembangan dari Pratindakan, Siklus I, dan Siklus II dapat dilihat melalui grafik perkembangan hasil pengamatan Pratindakan, Siklus I, dan Siklus II berikut.



Gambar 8. Grafik Perbandingan Hasil Kemampuan Mengenal Konsep Angka Pratindakan, Siklus I, dan Siklus II



Gambar 9. Grafik Perbandingan Hasil Rata-rata Kemampuan Mengenal Konsep Angka Pratindakan, Siklus I, dan Siklus II

#### D. Pembahasan

Pembahasan ini bertujuan untuk menemukan jawaban atas permasalahan yang diangkat dalam penelitian. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dengan 2 siklus yang setiap siklusnya dilakukan dengan tiga kali pertemuan. Untuk dapat mengetahui hasil dari kemampuan mengenal konsep angka menggunakan teknik penilaian yaitu observasi.

Berdasarkan hasil pada pra tindakan maka kemampuan mengenal konsep angka anak yaitu 45,3% dengan kriteria cukup anak yang dapat menulis urutan lambang bilangan 1-10, 43,7% dengan kriteria cukup anak yang dapat membilang dengan menunjuk benda 1-10, 42,2% dengan kriteria cukup anak yang dapat menghubungkan lambang bilangan dengan benda-benda 1-10. Dari hasil ini maka diperoleh angka kemampuan mengenal konsep angka yaitu 43,7%. Dari angka persentase ini maka kemampuan mengenal konsep angka anak Kelompok A pada Pratindakan masih rendah masih dalam kriteria cukup Arikunto (2002: 44). Kurang optimalnya kemampuan anak mengenal konsep angka karena pendidik



langsung menggunakan LKA tanpa penjelasan menggunakan alat peraga atau alat permainan ketika sedang mengenalkan angka pada anak. Saat mengenalkan konsep angka pada anak, pendidik menuliskan angka di papan tulis sehingga banyak anak yang tidak fokus dan ramai ketika guru sedang menjelaskan. Sebagian besar anak masih kesulitan dalam memahami konsep angka. Masih banyak anak yang salah dalam menuliskan urutan lambang bilangan, angka yang ditulis oleh anak masih banyak yang terbalik karena anak sulit berkonsentrasi atau fokus dalam waktu lama sehingga dalam mengajarkan konsep angka kepada anak perlu dilakukan dalam suasana yang gembira dan menyenangkan atau bisa dalam bentuk permainan sehingga anak bisa lebih lama untuk fokus. Yang membuat matematika tampak sulit adalah karena proses mengajar yang salah. Matematika diajarkan dengan cara yang abstrak. Anak diajarkan langsung mengenal simbol matematika, misalnya angka 1, 2, 3 dan seterusnya. Padahal untuk anak usia dini pembelajaran harus bersifat konkret yaitu menggunakan benda-benda yang dapat dilihat dan disentuh oleh anak (Gunawan, 2005: 7). Hal ini sependapat dengan Piaget (dalam Hartati, 2005: 68) yang menyatakan bahwa seorang anak pada usia (2-7 tahun) berada pada tahap pra-operasional menuju tahap operasional konkret. Oleh karena itu perlu adanya tindakan untuk menanggulangi permasalahan tersebut.

Dalam penelitian ini pembelajaran yang akan dilakukan adalah mengenalkan konsep angka kepada anak dengan indikator menulis urutan lambang bilangan 1-10, membilang dengan menunjuk benda 1-10, dan menghubungkan lambang bilangan dengan benda-benda 1-10. Menurut Sudono (2000: 44) agar tujuan pembelajaran tercapai dan terciptanya proses belajar

mengajar yang tidak membosankan, guru dapat menggunakan media secara tepat. Penggunaan media secara tepat dalam proses pembelajaran sangat diperlukan demi tercapainya pembelajaran secara optimal sehingga dapat membuat anak memahami materi yang disajikan oleh guru dengan mudah. Dengan menggunakan Alat Permainan Edukatif (APE) kartu angka diharapkan dapat mempermudah anak dalam mengenal konsep angka. Kegiatan pembelajaran dengan permainan kartu angka menggunakan kartu yang berwarna disertai angka dan dengan gambar atau benda nyata yang diharapkan dapat memberi stimulasi bagi perkembangan kognitif dan dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep angka pada anak.. Penelitian pada Siklus I yang bertema Tanaman/Bunga Mawar terjadi peningkatan dari Pra Siklus ketika menggunakan Alat Permainan Edukatif (APE) kartu angka. Berdasarkan hasil yang diperoleh dari Siklus I yaitu anak dapat menulis urutan lambang bilangan 1-10 sebesar 64,1% dengan kriteria baik, anak dapat membilang dengan menunjuk benda 1-10 sebesar 67,2% dengan kriteria baik, dan anak dapat menghubungkan lambang bilangan dengan benda-benda 1-10 sebesar 67,2% dengan kriteria baik. Dari hasil ini maka diperoleh angka kemampuan mengenal konsep angka sebesar 66,2% dengan kriteria baik. Hal ini sependapat dengan Aqib (2011: 65) menyatakan bahwa alat permainan edukatif adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan sebagai sarana atau peralatan untuk bermain yang mengandung nilai pendidikan dan dapat mengembangkan seluruh kemampuan anak. Dengan penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) kartu angka dan menambahkan media di setiap pertemuan maka anak tidak mudah bosan. Dari penelitian Siklus I terdapat permasalahan yang perlu diatasi untuk meningkatkan kembali kemampuan anak dalam mengenal konsep angka. Permasalahan tersebut

yaitu kartu angka yang digunakan kurang besar, anak masih kurang tertarik dengan media yang hanya menggunakan satu warna, dan banyak anak yang masih mengganggu temannya saat sedang melakukan kegiatan karena maju secara berkelompok.

Setelah dilakukannya perbaikan pada siklus II, yaitu dengan memperbesar kartu angka, menambah warna pada media, dan dalam melakukan kegiatan anak maju satu persatu sehingga anak tidak terganggu dengan temannya. Siklus II mengalami peningkatan dengan hasil yang didapat dari kemampuan mengenal konsep angka anak yaitu anak dapat menulis urutan lambang bilangan 1-10 sebesar 88,3% dengan kriteria sangat baik, anak dapat membilang dengan menunjuk benda 1-10 sebesar 90,1% dengan kriteria sangat baik, dan anak dapat menghubungkan lambang bilangan dengan benda-benda 1-10 sebesar 89,1% dengan kriteria sangat baik. Dari hasil ini maka diperoleh angka kemampuan mengenal konsep angka sebesar 89,2% dengan kriteria sangat baik.

Dari uraian dan pengamatan di atas maka dapat diketahui bahwa penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) kartu angka dapat meningkatkan hasil belajar. Alat permainan edukatif adalah alat permainan yang dirancang untuk tujuan meningkatkan aspek-aspek perkembangan anak usia dini Sugianto dalam Eliyawati (2005: 62). Setelah beberapa hari menggunakan Alat Permainan Edukatif (APE) kartu angka, anak memiliki peningkatan tentang kemampuan mengenal konsep angka. Anak sudah mampu menuliskan lambang bilangan secara urut, membilang dengan menunjuk benda dan mampu menghubungkan lambang bilangan dengan benda secara tepat dan benar. Hal ini sesuai dengan penelitian Purwanti (2012) yang menyimpulkan bahwa dengan menggunakan

permainan kartu angka pada kelompok A dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak khususnya pada kemampuan mengenal bilangan.

Secara keseluruhan penelitian ini dikatakan berhasil karena menunjukkan bahwa setiap indikator pada setiap Siklus mengalami peningkatan dan berhenti pada indikator keberhasilan yang sudah ditetapkan yaitu 80% dengan kriteria sangat baik. Pada indikator menulis urutan lambang bilangan 1-10 yang semula pada Pratindakan sebesar 45,3% meningkat pada Siklus I menjadi 64,1% kemudian meningkat lagi menjadi 88,3% pada Siklus II. Pada indikator membilang dengan menunjuk benda 1-10 yang semula pada Pratindakan sebesar 43,7% meningkat pada Siklus I menjadi 67,2% kemudian meningkat lagi menjadi 90,1% pada Siklus II. Pada indikator menghubungkan lambang bilangan dengan benda-benda 1-10 yang semula pada Pratindakan sebesar 42,2% meningkat pada Siklus I menjadi 67,2% kemudian meningkat lagi menjadi 89,1% pada Siklus II. Hasil ini menunjukkan bahwa angka keseluruhan dalam kemampuan mengenal konsep angka juga mengalami peningkatan setiap Siklusnya. Pada Pratindakan sebesar 43,7% kemudian meningkat pada Siklus I menjadi 66,2% dan meningkat lagi menjadi 89,2% pada Siklus II. Dari hasil Siklus II maka anak memiliki kemampuan mengenal konsep angka.

#### **E. Temuan Penelitian**

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan tentang meningkatkan kemampuan mengenal konsep angka melalui Alat Permainan Edukatif (APE) Kartu Angka terdapat sebuah temuan penelitian yaitu saat kegiatan menggunakan APE kartu angka berlangsung anak-anak merasa senang dan tertarik. Hal itu

membuktikan bahwa fungsi APE menurut Ismail (2009: 138) yaitu menciptakan lingkungan bermain secara menarik, memberikan rasa aman dan menyenangkan. Karena APE kartu angka yang digunakan terbuat dari kertas tebal dan berwarna sehingga anak lebih tertarik dan senang ditambah dengan menggunakan media konkret. Selain itu, dalam penggunaan APE kartu angka anak mulai dapat menyelesaikan soal mengenai konsep angka dengan benar. Hal itu sesuai dengan pendapat Gunarsa (dalam Dewi, 2005: 11) bahwa kognitif adalah fungsi mental yang meliputi persepsi, pikiran, simbol, penalaran dan pemecahan masalah. Perwujudan fungsi kognitif dapat dilihat dari kemampuan anak menyelesaikan soal angka-angka.

#### **F. Keterbatasan Penelitian**

Penelitian yang dilakukan pada anak kelompok A di TK Tunas Ibu Kalasan Sleman ini dipandang masih ada keterbatasan, yaitu observer dalam penelitian ini hanya dilakukan oleh satu orang (peneliti) sehingga bisa terjadi bias dalam observasi.

## **BAB V**

### **SIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan mengenal konsep angka pada anak Kelompok A di TK Tunas Ibu Kalasan Sleman dapat ditingkatkan melalui pembelajaran dengan menggunakan Alat Permainan Edukatif (APE) kartu angka. Langkah-langkah yang dilakukan untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep angka melalui pembelajaran dengan menggunakan APE kartu angka adalah guru membagi anak menjadi 3 kelompok, guru mempersiapkan APE kartu angka dan benda yang akan digunakan sesuai dengan topik pembelajaran. Selanjutnya, guru menjelaskan cara melakukan kegiatan, guru memberikan contoh dengan menuliskan angka 1-10 di papan tulis, membilang dengan menunjuk benda, menghubungkan kartu angka dan benda sesuai dengan jumlahnya, kemudian anak melakukan kegiatan.

Kemampuan mengenal konsep angka anak mampu meningkat dengan baik, hal ini sudah terbukti bahwa angka ketuntasan yang diperoleh sudah lebih dari 80% pada kriteria baik dan mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Pada Pratindakan hasil kemampuan mengenal konsep angka sebesar 43,7% (kriteria cukup), lalu meningkat pada Siklus I sebesar 66,2% (kriteria baik) dan meningkat pada Siklus II sebesar 89,2% (kriteria sangat baik).

#### **B. Implikasi**

Berdasarkan penelitian ini, Alat Permainan Edukatif (APE) kartu angka dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep angka anak. Mengacu dari

temuan tersebut, APE kartu angka bisa menjadi alternatif pembelajaran yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep angka anak di TK. Guru sebaiknya menggunakan APE kartu angka dalam pembelajaran karena dapat memberikan kesempatan anak untuk belajar mengenal konsep angka sehingga anak mampu menulis urutan lambang bilangan, membilang dengan menunjuk benda, dan menghubungkan lambang bilangan dengan benda-benda. Perkembangan kognitif anak dalam mengenal angka sangat penting dikuasai karena akan menjadi dasar bagi penguasaan konsep-konsep matematika selanjutnya di jenjang pendidikan berikutnya.

### **C. Saran**

#### **1. Bagi guru**

Guru dapat menggunakan Alat Permainan Edukatif (APE) kartu angka yang bervariasi dalam pembelajaran kognitif khususnya kemampuan mengenal konsep angka seperti menulis, membilang, dan menunjuk lambang bilangan dengan benda karena telah terbukti dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep angka pada anak Kelompok A TK Tunas Ibu Kalasan Sleman.

#### **2. Bagi sekolah**

Lembaga sekolah diharapkan menyediakan Alat Permainan Edukatif (APE) seperti kartu angka dan APE lainnya.

#### **3. Bagi peneliti selanjutnya**

Alat Permainan Edukatif (APE) kartu angka selain dapat mengembangkan aspek perkembangan kognitif khususnya pada kemampuan mengenal konsep angka anak, juga dapat mengembangkan kemampuan mengenal bentuk, warna,

serta melatih daya ingat anak. Sehingga dapat dijadikan alternatif bagi peneliti lain untuk mengembangkan aspek perkembangan lainnya.



## DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, S. (2010). *Penelitian Tindakan Kelas (Edisi Revisi)*. Yogyakarta: Cipta Media.
- Ariesta, R. (2009). *Alat Permainan Edukatif Lingkungan Sekitar*. Bandung: PT Sandiarta Sukses.
- Arikunto, S. (2002). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- . (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rieka Cipta.
- Arikunto, S., Suharjono., & Supardi. (2015) . *Penelitian Tindakan Kelas Edisi Revisi*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Budiningsih, C.A. (2005). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Daryanto. (2011). *Penelitian Tindakan Kelas dan Penelitian Tindakan Sekolah*. Yogyakarta: Gava Media.
- Depdiknas. (2007). *Pedoman Pembelajaran Permainan Berhitung Permulaan di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Dirjen Dikdasmen.
- Dewi, R. (2005). *Berbagai Masalah Anak Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Depdiknas.
- Eliyawati, C. (2005). *Pemilihan dan Pengembangan Sumber Belajar Untuk Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.
- Gunawan, A.W. (2005). *Apakah IQ Anak Bisa Ditingkatkan?.* Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama
- Hartati, S. (2005). *Perkembangan Belajar pada Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.
- Ismail, A. (2009). *Education Games Panduan Praktis Permainan yang Menjadikan Anak Anda Cerdas, Kreatif, dan Saleh*. Yogyakarta: Pro-U Media.
- Kamtini & Tanjung, H.W. (2005). *Bermain Melalui Gerak dan Lagu di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Depdiknas.
- Kasbolah, K. (1998). *Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*. Malang: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Latif, M. (2013). *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini: Teori dan Aplikasi*. Jakarta: Kencana.

- Lestari, D. (2014). Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Kegiatan Bermain Kartu Angka pada Anak Kelompok A di TK ABA Jimbung 1 Kalikotes Klaten. *Laporan Penelitian*. UNY.
- Madya, S. (2009). *Teori dan Praktik Penelitian Tindakan*. Bandung: Alfabeta.
- Masitoh. (2005). *Strategi Pembelajaran TK*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Musfiroh, T. (2005). *Bermain sambil Belajar dan Mengasuh Kecerdasan*. Jakarta: Depdiknas.
- Negoro & Harahap. (1998). *Ensiklopedia Matematika*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Patmonodewo, S. (2003). *Pendidika Anak Usia Pra Sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.
- PERMENDIKBUD nomor 137. (2014). *Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Pitajeng. (2006). *Pembelajaran Matematika yang Menyenangkan*. Jakarta: Depdiknas.
- Purwanti, T. (2012). Peningkatan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Permainan Kartu Angka dan Kartu Bergambar di RA Babussalam Prembulan Galur Kulon Progo. *Laporan Penelitian*. UNY.
- Rasyid, H., Mansyur & Suratno. (2012). *Asesmen Perkembangan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Gama Media.
- Sadiman, A.S. (1986). *Media Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Jakarta.
- Sanjaya, W. (2009). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana.
- . (2010). *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Santrock, J.W. (2007). *Perkembangan Anak Edisi Kesebelas*. (Alih bahasa: Mila Rachmawati dan Anna Kuswati). Jakarta: Erlangga.
- Saputra, Y.M. & Rudyanto. (2005). *Pembelajaran Kooperatif untuk Meningkatkan Keterampilan Anak TK*. Jakarta: Depdiknas.
- Seefeldt, C. & Wasik, B.A. (2008). *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks.
- Soedadiatmodjo. (1983). *Matematika I*. Jakarta: Depdikbud.
- Soetjiningsih. (1995). *Tumbuh Kembang Anak*. Jakarta: Penerbit Buku Kedokteran EGC.

- Suardiman, S.P. (2003). *Metode Pengembangan Daya Pikir dan Daya Cipta untuk Anak Usia Dini*. Yogyakarta: FIP UNY.
- Sudaryanti. (2006). *Pengenalan Matematika Anak Usia Dini*. Yogyakarta: FIP UNY.
- Sudono, A. (1995). *Alat Permainan dan Sumber Belajar TK*. Jakarta: Depdikbud.
- Sugiyono. (2010). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sujati. (2000). *Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: FIP UNY.
- Susanto, A. (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Sutawidjaya, A. (1992). *Pendidikan Matematika X*. Jakarta: Depdikbud.
- Suwarni. (2001). *Studi Komparasi Penggunaan Media Kartu Kwartet dan Media Kartu Kosakata*. Yogyakarta.
- Suyanto, S. (2005). *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Hikayat.
- Syaodih, E. & Agustin, M. (2008). *Bimbingan Konseling untuk Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Wijana, W.D. (2008). *Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Wojowasito, S. (1972). *KBBI*. Bandung: Dharma Shinta.
- Yoni, A. (2010). *Menyusun Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Familia.
- Zaman, B. (2007). *Media dan Sumber Belajar TK*. Jakarta: Universitas Terbuka.

# LAMPIRAN

# **LAMPIRAN 1**

## **SURAT IZIN PENELITIAN**



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281  
Telpon (0274) 540611 pesawat 405, Fax (0274) 5406611  
Laman: fip.uny.ac.id, E-mail: humas fip@uny.ac.id

Nomor : 108 /UN34.11/DT/Pen/2017  
Lampiran : 1 (satu) Bendel Proposal  
Hal : Permohonan Izin Penelitian

14 November 2017

**Yth.** Kepala Sekolah TK Tunas Ibu Senden  
Selomartani, Kalasan, Sleman, Yogyakarta

Diberitahukan dengan hormat, bahwa untuk memenuhi sebagian persyaratan akademik yang ditetapkan oleh Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, mahasiswa berikut ini diwajibkan melaksanakan penelitian:

Nama : Anisatul Khoiriyah  
NIM : 13111244014  
Prodi/Jurusan : PG PAUD/PAUD  
Alamat : Tajem RT.03 RW.31, Maguwoharjo, Depok, Sleman, Yogyakarta

Sehubungan dengan hal itu, perkenankanlah kami memintakan izin mahasiswa tersebut melaksanakan kegiatan penelitian dengan ketentuan sebagai berikut:

Tujuan : Memperoleh Data Penelitian Tugas Akhir Skripsi  
Lokasi : TK Tunas Ibu Senden  
Subyek : Siswa Kelompok A  
Obyek : Konsep Angka Melalui Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE)  
Waktu : November 2017 - Januari 2018  
Judul : Peningkatan Kemampuan Mengenal Konsep Angka Melalui Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) Kartu Angka Pada Anak Kelompok A di TK Tunas Ibu Kalasan Sleman

Atas perhatian dan kerjasama yang baik kami mengucapkan terima kasih.



Dr. Haryanto, M.Pd.  
NIP196009021987021001

Tembusan:  
1. Ketua Jurusan PAUD FIP  
2. Mahasiswa ybs.

**LAMPIRAN 2**  
**SURAT PERNYATAAN**  
**VALIDASI INSTRUMEN**

**SURAT PERNYATAAN VALIDASI  
INSTRUMEN PENELITIAN TUGAS AKHIR**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Martha Christianti, M.Pd.  
NIP : 19821218 200604 2 001  
Jurusan : Pendidikan Anak Usia Dini

menyatakan bahwa instrumen penelitian TAS atas nama mahasiswa:

Nama : Anisatul Khoiriyah  
NIM : 13111244014  
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
Judul TAS : Peningkatan Kemampuan Mengenal Konsep Angka Melalui  
Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) Kartu Angka  
Pada Anak Kelompok A di TK Tunas Ibu Kalasan Sleman

Setelah dilakukan kajian atas instrumen penelitian TAS tersebut dapat dinyatakan:

- ☐ Layak digunakan untuk penelitian  
☒ Layak digunakan dengan perbaikan  
☐ Tidak layak digunakan untuk penelitian yang bersangkutan

Dengan catatan dan saran/perbaikan sebagaimana terlampir.

Demikian agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 26 Oktober 2017

Validator



Martha Christianti, M.Pd.

NIP. 19821218 200604 2 001

Catatan:

☐ Beri tanda ✓



## **LAMPIRAN 3**

### **JADWAL PENELITIAN**

## JADWAL PENELITIAN

### Siklus I

No	Siklus	Hari dan Tanggal	Tema dan Sub Tema	Indikator
1.	Siklus I Pertemuan 1	Selasa, 21 November 2017	Tanaman/Bunga Mawar	Menulis urutan lambang bilangan 1-10, membilang dengan menunjuk benda 1-10, dan menghubungkan lambang bilangan dengan benda-benda 1-10
2.	Siklus I Pertemuan 2	Rabu, 22 November 2017	Tanaman/Bunga Mawar	Membilang dengan menunjuk benda 1-10, menghubungkan lambang bilangan dengan benda-benda 1-10, dan menulis urutan lambang bilangan 1-10
3.	Siklus I Pertemuan 3	Kamis, 23 November 2017	Tanaman/Bunga Mawar	Menghubungkan lambang bilangan dengan benda-benda 1-10, membilang dengan menunjuk benda 1-10, dan menulis urutan lambang bilangan 1-10

## Siklus II

No	Siklus	Hari dan Tanggal	Tema dan Sub Tema	Indikator
1.	Siklus II Pertemuan 1	Selasa, 28 November 2017	Tanaman/Bunga Mawar	Menulis urutan lambang bilangan 1-10, membilang dengan menunjuk benda 1-10, dan menghubungkan lambang bilangan dengan benda-benda 1-10
2.	Siklus II Pertemuan 2	Rabu, 29 November 2017	Tanaman/Bunga Mawar	Membilang dengan menunjuk benda 1-10, menghubungkan lambang bilangan dengan benda-benda 1-10, dan menulis urutan lambang bilangan 1-10
3.	Siklus II Pertemuan 3	Kamis, 30 November 2017	Tanaman/Bunga Mawar	Menghubungkan lambang bilangan dengan benda-benda 1-10, membilang dengan menunjuk benda 1-10, dan menulis urutan lambang bilangan 1-10

**LAMPIRAN 4**  
**KISI-KISI OBSERVASI DAN**  
**RUBRIK PENILAIAN**

### Kisi-Kisi Observasi

Variabel	Sub Variabel	Indikator
Kemampuan mengenal konsep bilangan.	Kemampuan mengenal konsep bilangan 1-10	Menulis urutan lambang bilangan 1-10.
		Membilang dengan menunjuk benda 1-10.
		Menghubungkan lambang bilangan dengan benda-benda 1-10

### Rubrik Penilaian Kemampuan Mengenal Angka

Aspek yang diamati	Keterangan	Skor
Menulis urutan lambang bilangan 1-10	Anak mampu menulis urutan lambang bilangan 1-10 dengan benar sesuai yang tertulis pada kartu angka.	4
	Anak mampu menulis urutan lambang bilangan 1-7 sesuai yang tertulis pada kartu angka.	3
	Anak mampu menulis urutan lambang bilangan 1-5 sesuai yang tertulis pada kartu angka.	2
	Anak belum mampu menulis urutan lambang bilangan sama sekali, atau anak mampu tetapi hanya 1-2 sesuai yang tertulis pada kartu angka.	1
Membilang dengan menunjuk benda 1-10	Anak mampu membilang dan mampu menunjuk benda 1-10 dengan benar.	4
	Anak mampu membilang dengan menunjuk benda 1-7.	3
	Anak mampu membilang dengan menunjuk benda 1-5.	2
	Anak belum mampu membilang dengan menunjuk benda sama sekali, atau anak mampu tetapi hanya 1-2.	1
Menghubungkan lambang bilangan dengan benda-benda 1-10	Anak mampu menghubungkan lambang bilangan dengan benda 1-10 dengan benar.	4
	Anak mampu menghubungkan lambang bilangan dengan benda 1-7.	3
	Anak mampu menghubungkan lambang bilangan dengan benda 1-5.	2
	Anak belum mampu menghubungkan lambang bilangan dengan benda sama sekali, atau anak mampu tetapi hanya 1-2.	1

## **LAMPIRAN 5**

### **LEMBAR OBSERVASI**

**Lembar Observasi (*Check List*) Pra Tindakan, Siklus I, dan Siklus II Kemampuan Mengenai Konsep Angka Melalui Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) Kartu Angka**

No.	Nama Anak	Indikator											
		Menulis urutan lambang bilangan 1-10				Membilang dengan menunjuk benda 1-10				Menghubungkan lambang bilangan dengan benda-benda 1-10			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	HFM												
2.	DN												
3.	ANS												
4.	AI												
5.	FDN												
6.	PF												
7.	ARD												
8.	AA												
9.	FQ												
10.	AOW												
11.	AKM												
12.	FND												
13.	APM												
14.	RN												
15.	MRN												
16.	HNK												
Jumlah Skor													



Jumlah			
Skor Maks	4	4	4
Skor Min	1	1	1
Persentase			

**LAMPIRAN 6**  
**RENCANA PELAKSANAAN**  
**PEMBELAJARAN HARIAN**

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)**  
**TK TUNAS IBU**

Semester/Bulan/Minggu ke : I/November/IV

Hari/Tanggal : Selasa/21 November 2017

Kelompok/Jumlah Anak : A/16

Tema/Sub Tema : Tanaman/Bunga Mawar

Kompetensi Dasar : 1.1, 2.8, 3.3-4.3, 3.6-4.6, 3.12-4.12, 3.15-4.15

Program Pengembangan	Materi Pembelajaran	Pelaksanaan Kegiatan Pembelajaran	Alat Dan Sumber Belajar	Penilaian		
				Alat Penilaian	No KD	Indikator Penilaian
NAM	1. Mengenal ciptaan-ciptaan Tuhan (1.1) NAM	1. <b>SOP Persiapan ±15 menit</b> - Persiapan alat dan bahan 2. <b>Pembukaan ±30 menit</b> - SOP Pembukaan - Guru mengajak anak untuk mengamati bunga mawar - Guru menjelaskan bahwa bunga mawar sebagai ciptaan Allah - Guru menjelaskan tentang kegiatan yang akan	Anak langsung Bunga mawar	Pengamatan langsung	1.1	1. Anak terbiasa mengenal ciptaan-ciptaan Tuhan
SOSEM	2. Membiasakan berperilaku mandiri (2.8) SE				2.8	2. Anak terbiasa berperilaku mandiri
FM	3. Menggunakan				3.3	3. Anak dapat

KOG	<p>anggota tubuh untuk keterampilan motorik kasar dan motorik halus (3.3-4.3) FM</p> <p><b>4. Mengenal keakasaan awal dan menunjukkan kemampuan keaksaraan awal (3.6-4.6) KOG</b></p>	<p>dilakukan hari ini</p> <p>- <b>Guru menulis angka 1-10 di papan tulis kemudian guru membawa kartu angka 1-10 dan meminta anak menyebutkan angka yang ditunjuk oleh guru</b></p>	Kartu angka		4.3	menggunakan anggota tubuh untuk keterampilan motorik kasar dan motorik halus
BHS	<p>5. Mengenal hubungan bunyi dan huruf (3.12-4.12) BHS</p>	<p>3. <b>Kegiatan Inti ±60 menit</b></p> <p>- <b>Menulis urutan lambang bilangan 1-10 pada kertas yang disediakan oleh guru, kemudian anak membilang 1-10 dengan menunjuk</b></p>			3.6 4.6	4. <b>Anak dapat menulis urutan lambang bilangan 1-10, membilang dengan menunjuk benda 1-10 dan menghubungkan lambang bilangan dengan benda 1-10</b>
SENI	<p>6. Melakukan aktivitas seni dan membuat berbagai hasil karya (3.15-4.15) SENI</p>	<p><b>bunga mawar palsu warna merah dan menghitungnya</b></p>	<p>Kertas, pensil Bunga mawar palsu berwarna merah, kartu angka</p>	Penugasan	3.12 4.12  3.15 4.15	<p>5. Anak dapat mengenal bunyi dan huruf</p> <p>6. Anak dapat melakukan</p>

		<p><b>dilanjutkan dengan menghubungkan kartu angka dengan bunga mawar palsu</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Menggambar bunga mawar</li> </ul> <p>4. <b>Recalling</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Merapikan mainan</li> <li>- Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain</li> <li>- Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama</li> <li>- Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya</li> <li>- Penguatan pengetahuan yang dibuat anak</li> </ul>	Kertas, pensil	Hasil karya		<p>aktivitas seni dan membuat berbagai hasil karya</p>
--	--	--	----------------	-------------	--	--

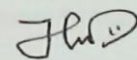
		<p>5. <b>Istirahat ±15 menit</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Cuci tangan</li> <li>- Berdoa makan</li> <li>- Bermain bebas</li> </ul> <p>6. <b>Penutup ±30 menit</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Diskusi kegiatan sehari dan kegiatan apa yang paling disukai anak</li> <li>- Menginformasikan kegiatan esok hari</li> <li>- Berdoa sesudah belajar dan doa mau pulang</li> </ul>	<p>Air kran, sabun, tissue</p> <p>Bekal makanan dan minum</p> <p>Permainan <i>indoor</i> dan <i>outdoor</i></p>			
--	--	--	---	--	--	--

Mengetahui,  
Kepala TK Tunas Ibu

 *mf*

Susi Nurheningsih, S.Pd. AUD

Guru Kelas A

  
Suprihatin, S.Pd. AUD

Sleman, 20 November 2017  
Peneliti

  
Anisatul Khoiriyyah

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)**  
**TK TUNAS IBU**

Semester/Bulan/Minggu ke : I/November/IV

Hari/Tanggal : Rabu/22 November 2017

Kelompok/Jumlah Anak : A/16

Tema/Sub Tema : Tanaman/Bunga Mawar

Kompetensi Dasar : 1.1, 2.8, 3.3-4.3, 3.6-4.6, 3.11-4.11, 3.15-4.15

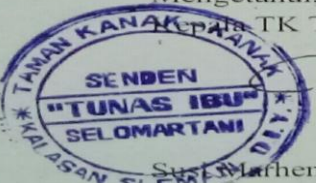
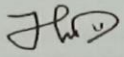
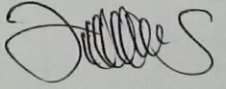
Program Pengembangan	Materi Pembelajaran	Pelaksanaan Kegiatan Pembelajaran	Alat Dan Sumber Belajar	Penilaian		
				Alat Penilaian	No KD	Indikator Penilaian
NAM	1. Mengenal ciptaan-ciptaan Tuhan (1.1) NAM	1. <b>SOP Persiapan ±15 menit</b> - Persiapan alat dan bahan 2. <b>Pembukaan ±30 menit</b> - SOP Pembukaan - Guru mengajak anak untuk mengamati bunga mawar - Guru menjelaskan beberapa macam warna bunga mawar - <b>Guru membawa kartu angka 1-10 dan meminta</b>	Anak langsung Bunga mawar	Pengamatan langsung	1.1	1. Anak terbiasa mengenal ciptaan-ciptaan Tuha
SOSEM	2. Membiasakan berperilaku mandiri (2.8) SE				2.8	2. Anak terbiasa berperilaku mandiri
FM	3. Menggunakan				3.3	3. Anak dapat

KOG	anggota tubuh untuk keterampilan motorik kasar dan motorik halus (3.3-4.3) FM	<b>anak menyebutkan angka yang ditunjuk oleh guru kemudian guru menghubungkan kartu angka 1-10 dengan bunga mawar palsu berwarna merah yang sudah disiapkan guru sesuai jumlahnya</b>	Kartu angka Bunga mawar palsu berwarna merah		4.3	menggunakan anggota tubuh untuk keterampilan motorik kasar dan motorik halus
BHS	<b>4. Mengenal keakasaan awal dan menunjukkan kemampuan keaksaraan awal (3.6-4.6) KOG</b>				3.6 4.6	<b>4. Anak dapat membilang dengan menunjuk benda 1-10, dapat menghubungkan lambang bilangan 1-10 dengan benda dan dapat menulis urutan lambang bilangan 1-10</b>
SENI	5. Menceritakan kembali, mengungkapkan keinginannya dan bercerita tentang apa yang sudah dilakukannya (3.11-4.11) BHS  6. Melakukan aktivitas seni dan membuat berbagai hasil karya (3.15-4.15) SENI	<b>3. Kegiatan Inti ±60 menit</b> <b>- Membilang 1-10 dengan menunjuk bunga mawar palsu warna merah dan menghitungnya dilanjutkan dengan menghubungkan</b>	Bunga mawar palsu berwarna merah Kartu angka Kertas, pensil	Penugasan	3.11 4.11	<b>5. Anak dapat menceritakan kembali, mengungkapkan keinginannya</b>



		<p>banyaknya bunga mawar palsu dengan kartu angka yang sesuai dengan jumlahnya, kemudian menulis urutan lambang bilangan 1-10 dikertas</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Bermain playdough membentuk bunga mawar</li> </ul> <p>4. <b>Recalling</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Merapikan mainan</li> <li>- Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain</li> <li>- Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya</li> <li>- Penguatan</li> </ul>	Playdough	Hasil Karya	<p>3.15 4.15</p> <p>6. Anak dapat melakukan aktivitas seni dan membuat berbagai hasil karya</p>	<p>dan bercerita tentang apa yang sudah dilakukannya</p>
--	--	---	-----------	----------------	---	--

		<p>pengetahuan yang dibuat anak</p> <p>5. <b>Istirahat ±15 menit</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Cuci tangan</li> <li>- Berdoa makan</li> <li>- Bermain bebas</li> </ul> <p>6. <b>Penutup ±30 menit</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Diskusi kegiatan sehari dan kegiatan apa yang paling disukai anak</li> <li>- Menginformasikan kegiatan esok hari</li> <li>- Berdoa sesudah belajar dan doa mau pulang</li> </ul>	<p>Air kran, sabun, tissue</p> <p>Bekal makanan dan minum</p> <p>Permainan <i>indoor</i> dan <i>outdoor</i></p>			
--	--	--	---	--	--	--

<p>Mengetahui,</p> <p>TK Tunas Ibu</p>  <p>Suslen Marheningsih, S.Pd. AUD</p>	<p>Guru Kelas A</p>  <p>Suprihatin, S.Pd. AUD</p>	<p>Sleman, 21 November 2017</p> <p>Peneliti</p>  <p>Anisatul Khoiriyyah</p>
--	--	--

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)**  
**TK TUNAS IBU**

Semester/Bulan/Minggu ke : I/November/IV

Hari/Tanggal : Kamis/23 November 2017

Kelompok/Jumlah Anak : A/16

Tema/Sub Tema : Tanaman/Bunga Mawar

Kompetensi Dasar : 1.1, 2.8, 3.3-4.3, 3.6-4.6, 3.10-4.10, 3.15-4.15

Program Pengembangan	Materi Pembelajaran	Pelaksanaan Kegiatan Pembelajaran	Alat Dan Sumber Belajar	Penilaian		
				Alat Penilaian	No KD	Indikator Penilaian
NAM	1. Mengenal ciptaan- ciptaan Tuhan (1.1) NAM	1. <b>SOP Persiapan ±15 menit</b> - Persiapan alat dan bahan	Anak langsung Bunga mawar	Pengamatan langsung	1.1	1. Anak terbiasa mengenal ciptaan- ciptaan Tuha
SOSEM		2. <b>Pembukaan ±30 menit</b> - SOP Pembukaan - Guru mengajak anak untuk mengamati bunga mawar			2.8	2. Anak terbiasa berperilaku mandiri
FM		3. Menggunakan anggota tubuh untuk keterampilan motorik kasar dan			3.3 4.3	3. Anak dapat menggunakan anggota tubuh untuk keterampilan

KOG	motorik halus (3.3-4.3) FM <b>4. Mengenal keaksaraan awal dan menunjukkan kemampuan keaksaraan awal (3.6-4.6) KOG</b>	- <b>Guru menghubungkan kartu angka 1-10 dengan bunga mawar palsu berwarna merah yang sudah disiapkan kemudian guru menulis angka 1-10 di papan tulis</b>	Kartu angka Bunga mawar palsu berwarna merah		3.6 4.6	motorik kasar dan motorik halus <b>4. Anak dapat menghubungkan lambang bilangan 1-10 dengan benda, membilang dengan menunjuk benda dan dapat menulis urutan lambang bilangan 1-10</b>
BHS	<b>5. Cara menjawab dengan tepat ketika ditanya, menceritakan kembali apa yang sudah didengarnya (3.10-4.10) BHS</b>	<b>3. Kegiatan Inti ±60 menit</b> - <b>Menghubungkan banyaknya bunga mawar palsu dengan kartu angka yang sesuai dengan jumlahnya dilanjutkan dengan membilang 1-10 dengan menunjuk bunga mawar</b>	Bunga mawar palsu Kartu angka Kertas, pensil	Penugasan	3.10 4.10	<b>5. Anak dapat menjawab dengan tepat ketika ditanya, dapat menceritakan kembali apa yang sudah didengarnya</b>
SENI	<b>6. Melakukan aktivitas seni dan membuat berbagai hasil karya (3.15-4.15) SENI</b>				3.15 4.15	<b>6. Anak dapat melakukan</b>

		<p>palsu berwarna merah dan menghitungnya , kemudian menulis urutan lambang bilangan 1-10 pada kertas yang disediakan oleh guru</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengecap bunga mawar</li> </ul> <p>4. <b>Recalling</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Merapikan mainan</li> <li>- Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain</li> <li>- Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama</li> <li>- Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya</li> </ul>	<p>Pelepah pisang, cat air, kertas</p>	<p>Hasil karya</p>		<p>aktivitas seni dan membuat berbagai hasil karya</p>
--	--	--	--	--------------------	--	--



**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)**  
**TK TUNAS IBU**

Semester/Bulan/Minggu ke : I/November/V

Hari/Tanggal : Selasa/28 November 2017

Kelompok/Jumlah Anak : A/16

Tema/Sub Tema : Tanaman/Bunga Mawar

Kompetensi Dasar : 1.1, 2.8, 3.3-4.3, 3.6-4.6, 3.10-4.10, 3.15-4.15


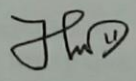

Program Pengembangan	Materi Pembelajaran	Pelaksanaan Kegiatan Pembelajaran	Alat Dan Sumber Belajar	Penilaian		
				Alat Penilaian	No KD	Indikator Penilaian
NAM	1. Mengenal ciptaan- ciptaan Tuhan (1.1) NAM	1. <b>SOP Persiapan ±15 menit</b> - Persiapan alat dan bahan	Anak langsung Bunga mawar	Pengamatan langsung	1.1	1. Anak terbiasa mengenal ciptaan- ciptaan Tuha
SOSEM		2. <b>Pembukaan ±30 menit</b> - SOP Pembukaan - Guru mengajak anak untuk mengamati bunga mawar			2.8	2. Anak terbiasa berperilaku mandiri
FM		3. Menggunakan anggota tubuh untuk keterampilan motorik kasar dan			3.3 4.3	3. Anak dapat menggunakan anggota tubuh untuk keterampilan

KOG	motorik halus (3.3-4.3) FM <b>4. Mengenal keaksaraan awal dan menunjukkan kemampuan keaksaraan awal (3.6-4.6) KOG</b>	- <b>Guru menulis angka 1-10 di papan tulis kemudian guru membawa kartu angka 1-10 dan meminta anak menyebutkan angka yang ditunjuk oleh guru</b>	Kartu angka		3.6 4.6	motorik kasar dan motorik halus <b>4. Anak dapat menulis urutan lambang bilangan 1-10, membilang dengan menunjuk benda 1-10 dan menghubungkan lambang bilangan dengan benda 1-10</b>
BHS	<b>5. Mengenal hubungan bunyi dan huruf (3.10-4.10) BHS</b>	<b>3. Kegiatan Inti ±60 menit</b>				
SENI	<b>6. Melakukan aktivitas seni dan membuat berbagai hasil karya (3.15-4.15) SENI</b>	- <b>Menulis urutan lambang bilangan 1-10 di papan tulis, kemudian anak membilang 1-10 dengan menunjuk bunga mawar palsu warna merah dan putih dilanjutkan dengan menghubungkan kartu angka</b>	Bunga mawar palsu berwarna merah dan putih Kartu angka	Penugasan	3.10 4.10  3.15 4.15	<b>5. Anak dapat mengenal bunyi dan huruf</b> <b>6. Anak dapat melakukan aktivitas seni dan membuat berbagai hasil karya</b>



		<p>dengan bunga mawar palsu dan menghitungnya</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mencocok gambar bunga mawar</li> </ul> <p>4. <b>Recalling</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Merapikan mainan</li> <li>- Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain</li> <li>- Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama</li> <li>- Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya</li> <li>- Penguatan pengetahuan yang dibuat anak</li> </ul> <p>5. <b>Istirahat ±15 menit</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Cuci tangan</li> </ul>	<p>Gambar, alat</p> <p>cocok</p>	<p>Penugasan</p>		
--	--	--	----------------------------------	------------------	--	--

		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Berdoa makan</li> <li>- Bermain bebas</li> </ul>	tissu Bekal makanan dan minum Permainan <i>indoor</i> dan <i>outdoor</i>			
		<b>6. Penutup ±30 menit</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Diskusi kegiatan sehari dan kegiatan apa yang paling disukai anak</li> <li>- Menginformasikan kegiatan esok hari</li> <li>- Berdoa sesudah belajar dan doa mau pulang</li> </ul>				

<p>Mengetahui,</p> <p>Kepala TK Tunas Ibu</p>  <p>Susi Marheningsih, S.Pd. AUD</p>	<p>Guru Kelas A</p>  <p>Suprihatin, S.Pd. AUD</p>	<p>Sleman, 27 November 2017</p> <p>Peneliti</p>  <p>Anisatul Khoiriyyah</p>
--	--	--

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)**  
**TK TUNAS IBU**

Semester/Bulan/Minggu ke : I/November/V

Hari/Tanggal : Rabu/29 November 2017

Kelompok/Jumlah Anak : A/16

Tema/Sub Tema : Tanaman/Bunga Mawar

Kompetensi Dasar : 1.1, 2.8, 3.3-4.3, 3.6-4.6, 3.10-4.10, 3.15-4.15

Program Pengembangan	Materi Pembelajaran	Pelaksanaan Kegiatan Pembelajaran	Alat Dan Sumber Belajar	Penilaian		
				Alat Penilaian	No KD	Indikator Penilaian
NAM	1. Mengenal ciptaan- ciptaan Tuhan (1.1) NAM	1. <b>SOP Persiapan ±15 menit</b> - Persiapan alat dan bahan	Anak langsung Bunga mawar	Pengamatan langsung	1.1	1. Anak terbiasa mengenal ciptaan- ciptaan Tuha
SOSEM		2. <b>Pembukaan ±30 menit</b> - SOP Pembukaan - Guru mengajak anak untuk mengamati bunga mawar			2.8	2. Anak terbiasa berperilaku mandiri
FM		3. Menggunakan anggota tubuh untuk keterampilan motorik kasar dan			3.3 4.3	3. Anak dapat menggunakan anggota tubuh untuk keterampilan

KOG	motorik halus (3.3-4.3) FM	dilakukan hari ini	Kartu angka			motorik kasar dan motorik halus
	<b>4. Mengenal keaksaraan awal dan menunjukkan kemampuan keaksaraan awal (3.6-4.6) KOG</b>	- <b>Guru membawa kartu angka 1-10 dan meminta anak menyebutkan angka yang ditunjuk oleh guru kemudian menghubungkan kartu angka 1-10 dengan bunga mawar palsu berwarna merah dan putih sesuai dengan jumlahnya</b>	Bunga mawar palsu berwarna merah dan putih		3.6 4.6	<b>4. Anak dapat membilang dengan menunjuk benda 1-10, menghubungkan lambang bilangan 1-10 dengan benda dan dapat menulis urutan lambang bilangan 1-10</b>
BHS	5. Cara menjawab dengan tepat ketika ditanya, menceritakan kembali apa yang sudah didengarnya (3.10-4.10) BHS	3. Kegiatan Inti ±60 menit			3.10 4.10	5. Anak dapat menjawab dengan tepat ketika ditanya, dapat menceritakan kembali apa yang sudah didengarnya
SENI	6. Melakukan aktivitas seni dan membuat berbagai hasil karya (3.15-4.15) SENI	- <b>Membilang angka 1-10 dengan menunjuk bunga mawar palsu warna merah dan putih dilanjutkan</b>	Bunga mawar palsu berwarna merah dan putih Kartu angka	Penugasan	3.15 4.15	6. Anak dapat melakukan

		<p>dengan menghubungkan banyaknya bunga mawar palsu dengan kartu angka yang sesuai dengan jumlahnya, kemudian menulis lambang bilangan 1-10 di papan tulis</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mewarnai gambar anak yang sedang menyiram bunga mawar</li> </ul> <p>4. <b>Recalling</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Merapikan mainan</li> <li>- Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain</li> <li>- Menceritakan dan menunjukkan</li> </ul>	Kertas, pastel	Hasil karya		<p>aktivitas seni dan membuat berbagai hasil karya</p>
--	--	---	----------------	-------------	--	--

		<p>hasil karyanya</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Penguatan pengetahuan yang dibuat anak</li> </ul> <p>5. <b>Istirahat ±15 menit</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Cuci tangan</li> <li>- Berdoa makan</li> <li>- Bermain bebas</li> </ul> <p>6. <b>Penutup ±30 menit</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Diskusi kegiatan sehari dan kegiatan apa yang paling disukai anak</li> <li>- Menginformasikan kegiatan esok hari</li> <li>- Berdoa sesudah belajar dan doa mau pulang</li> </ul>	<p>Air kran, sabun, tissue</p> <p>Bekal makanan dan minum</p> <p>Permainan <i>indoor</i> dan <i>outdoor</i></p>			
--	--	---	---	--	--	--



Mengetahui,  
Kepala TK Tunas Ibu

Marheningsih, S.Pd. AUD

Guru Kelas A

Suprihatin, S.Pd. AUD

Sleman, 28 November 2017  
Peneliti

Anisatul Khoiriyah

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)**  
**TK TUNAS IBU**

Semester/Bulan/Minggu ke : I/November/V

Hari/Tanggal : Kamis/30 November 2017

Kelompok/Jumlah Anak : A/16

Tema/Sub Tema : Tanaman/Bunga Mawar

Kompetensi Dasar : 1.1, 2.8, 3.3-4.3, 3.6-4.6, 3.12-4.12, 3.15-4.15

Program Pengembangan	Materi Pembelajaran	Pelaksanaan Kegiatan Pembelajaran	Alat Dan Sumber Belajar	Penilaian		
				Alat Penilaian	No KD	Indikator Penilaian
NAM	1. Mengenal ciptaan-ciptaan Tuhan (1.1) NAM	1. <b>SOP Persiapan ±15 menit</b> - Persiapan alat dan bahan	Anak langsung Bunga mawar	Pengamatan langsung	1.1	1. Anak terbiasa mengenal ciptaan-ciptaan Tuha
SOSEM		2. <b>Pembukaan ±30 menit</b> - SOP Pembukaan - Guru mengajak anak untuk mengamati bunga mawar			2.8	2. Anak terbiasa berperilaku mandiri
FM		3. Menggunakan anggota tubuh untuk keterampilan motorik kasar dan			3.3 4.3	3. Anak dapat menggunakan anggota tubuh untuk keterampilan

KOG	motorik halus (3.3-4.3) FM <b>4. Mengenal keaksaraan awal dan menunjukkan kemampuan keaksaraan awal (3.6-4.6) KOG</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru menjelaskan tentang kegiatan yang akan dilakukan hari ini</li> <li>- <b>Guru menghubungkan kartu angka 1-10 dengan bunga mawar palsu berwarna merah dan putih yang sudah disiapkan kemudian guru menulis angka 1-10 di papan tulis</b></li> </ul>	Kartu angka Bunga mawar palsu berwarna merah dan putih		3.6 4.6	motorik kasar dan motorik halus <b>4. Anak dapat menghubungkan lambang bilangan 1-10 dengan benda, membilang dengan menunjuk benda dan dapat menulis urutan lambang bilangan 1-10</b>
BHS	5. Mengenal hubungan bunyi dan huruf (3.12-4.12) BHS				3.12 4.12	5. Anak dapat mengenal bunyi dan huruf
SENI	6. Melakukan aktivitas seni dan membuat berbagai hasil karya (3.15-4.15) SENI	<b>3. Kegiatan Inti ±60 menit</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Menghubungkan banyaknya bunga mawar palsu dengan kartu angka yang sesuai dengan jumlahnya dilanjutkan</b></li> </ul>	Bunga mawar palsu berwarna merah dan putih Kartu angka	Penugasan	3.15 4.15	6. Anak dapat melakukan aktivitas seni dan membuat berbagai hasil karya



		<p>dengan membilang 1-10 dengan menunjuk bunga mawar palsu (berwarna merah dan putih) dan menghitungnya, kemudian menulis urutan lambang bilangan 1-10 di papan tulis</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Menganyam bentuk daun bunga mawar</li> </ul> <p>4. <b>Recalling</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Merapikan mainan</li> <li>- Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain</li> <li>- Bila ada perilaku yang kurang tepat</li> </ul>	<p>Peralatan menganyam</p>	<p>Hasil karya</p>		
--	--	---	--------------------------------	------------------------	--	--

		<p>harus didiskusikan bersama</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya</li> <li>- Penguatan pengetahuan yang dibuat anak</li> </ul> <p>5. <b>Istirahat ±15 menit</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Cuci tangan</li> <li>- Berdoa makan</li> <li>- Bermain bebas</li> </ul> <p>6. <b>Penutup ±30 menit</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Diskusi kegiatan sehari dan kegiatan apa yang paling disukai anak</li> <li>- Menginformasikan kegiatan esok hari</li> <li>- Berdoa sesudah belajar dan doa mau pulang</li> </ul>	<p>Air kran, sabun, tissue</p> <p>Bekal makanan dan minum</p> <p>Permainan <i>indoor</i> dan <i>outdoor</i></p>			
--	--	--	---	--	--	--



Mengetahui,  
Kepala TK Tunas Ibu

Susi Marheningsih, S.Pd. AUD

Guru Kelas A

Suprihatin, S.Pd. AUD

Sleman, 29 November 2017

Peneliti

Anisatul Khoiriyyah

## **LAMPIRAN 7**

### **SKENARIO PEMBELAJARAN**

## **Skenario Pembelajaran Siklus I Pertemuan Pertama**

Kelompok/Semester/Minggu : A/I/IV

Tema/Sub Tema : Tanaman/Bunga Mawar

Hari, Tanggal : Selasa, 21 November 2017

Guru melaksanakan langkah-langkah pembelajaran sebagai berikut:

### **1. Kegiatan Awal**

Setelah bel berbunyi tanda masuk kelas, anak-anak berbaris di depan kelas sesuai dengan jenis kelaminnya. Guru mengatur barisan hingga rapi, karena anak-anak banyak yang masih bermain dengan temannya. Setelah barisan rapi, guru mengajak anak-anak senam sederhana untuk menstimulasi motorik kasarnya. Kemudian anak-anak masuk ke dalam kelas dengan rapi dan tertib.

Setelah di dalam kelas guru membagi anak menjadi 3 kelompok sesuai dengan kelompok tempat duduk anak, masing-masing kelompok terdiri dari 5 anak. Kegiatan pertama yang dilakukan yaitu berdoa sebelum kegiatan yang dipimpin oleh Nanda kemudian dilanjutkan dengan hafalan surat-surat pendek. Pada kegiatan awal guru mengajak anak untuk mengamati bunga mawar asli kemudian guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan pada hari itu. Guru menulis angka 1-10 di papan tulis kemudian guru membawa kartu angka 1-10 dan meminta anak menyebutkan angka yang ditunjuk oleh guru.

## 2. Kegiatan Inti

Guru meminta anak untuk menulis lambang bilangan 1-10 dengan urut pada kertas yang telah disediakan oleh guru di meja masing-masing, kemudian anak diminta maju secara berkelompok dan membilang 1-10 dengan menunjuk bunga mawar palsu berwarna merah dan menghitungnya dilanjutkan dengan menghubungkan kartu angka dengan bunga mawar palsu. Setelah itu anak menggambar bunga mawar dengan jumlah sesuai yang diperintahkan oleh guru.

## 3. Istirahat

Anak mencuci tangan secara bergiliran, setelah itu anak kembali ke kelas guru membagikan makanan dan berdoa sebelum makan, makan snack, setelah selesai anak bermain bebas.

## 4. Kegiatan Penutup

Guru menanyakan kembali tentang kegiatan yang telah dilaksanakan dan meminta anak untuk mengungkapkan perasaannya setelah melakukan kegiatan dalam sehari. Kemudian guru menutup kegiatan dengan berdoa selesai belajar bersama anak-anak, dan ditutup dengan salam.

## **Skenario Pembelajaran Siklus I Pertemuan Kedua**

Kelompok/Semester/Minggu : A/I/IV

Tema/Sub Tema : Tanaman/Bunga Mawar

Hari, Tanggal : Rabu, 22 November 2017

Guru melaksanakan langkah-langkah pembelajaran sebagai berikut:

### **1. Kegiatan Awal**

Setelah bel berbunyi tanda masuk kelas, anak-anak berbaris di depan kelas sesuai dengan jenis kelaminnya. Guru mengatur barisan hingga rapi, karena anak-anak banyak yang masih bermain dengan temannya. Setelah barisan rapi, guru mengajak anak-anak senam sederhana untuk menstimulasi motorik kasarnya. Kemudian anak-anak masuk ke dalam kelas dengan rapi dan tertib.

Setelah di dalam kelas guru membagi anak menjadi 3 kelompok sesuai dengan kelompok tempat duduk anak, masing-masing kelompok terdiri dari 5 anak. Kegiatan pertama yang dilakukan yaitu berdoa sebelum kegiatan dilanjutkan dengan hafalan surat-surat pendek. Pada kegiatan awal guru menjelaskan beberapa macam warna bunga mawar kemudian guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan pada hari itu. Guru membawa kartu angka 1-10 dan meminta anak menyebutkan angka yang ditunjuk oleh guru kemudian guru menghubungkan kartu angka 1-10 dengan bunga mawar palsu warna merah yang sudah dipersiapkan guru sesuai dengan jumlahnya.

## 2. Kegiatan Inti

Guru meminta anak maju secara berkelompok dan membilang 1-10 dengan menunjuk bunga mawar palsu berwarna merah dan menghitungnya, dilanjutkan dengan menghubungkan banyaknya bunga mawar palsu dengan kartu angka yang sesuai dengan jumlahnya, kemudian anak duduk di kursi masing-masing dan menulis urutan lambang bilangan 1-10 pada kertas. Setelah itu anak bermain *playdough* membentuk bunga mawar.

## 3. Istirahat

Anak mencuci tangan secara bergiliran, setelah itu anak kembali ke kelas guru membagikan makanan dan berdoa sebelum makan, makan snack, setelah selesai anak bermain bebas.

## 4. Kegiatan Penutup

Guru menanyakan kembali tentang kegiatan yang telah dilaksanakan dan meminta anak untuk mengungkapkan perasaannya setelah melakukan kegiatan dalam sehari. Kemudian guru menutup kegiatan dengan berdoa selesai belajar bersama anak-anak, dan ditutup dengan salam.



### **Skenario Pembelajaran Siklus I Pertemuan Ketiga**

Kelompok/Semester/Minggu : A/I/IV

Tema/Sub Tema : Tanaman/Bunga Mawar

Hari, Tanggal : Kamis, 23 November 2017

Guru melaksanakan langkah-langkah pembelajaran sebagai berikut:

#### **1. Kegiatan Awal**

Setelah bel berbunyi tanda masuk kelas, anak-anak berbaris di depan kelas sesuai dengan jenis kelaminnya. Guru mengatur barisan hingga rapi, karena anak-anak banyak yang masih bermain dengan temannya. Setelah barisan rapi, guru mengajak anak-anak senam sederhana untuk menstimulasi motorik kasarnya. Kemudian anak-anak masuk ke dalam kelas dengan rapi dan tertib.

Setelah di dalam kelas guru membagi anak menjadi 3 kelompok sesuai dengan kelompok tempat duduk anak, masing-masing kelompok terdiri dari 5 anak. Kegiatan pertama yang dilakukan yaitu berdoa sebelum kegiatan dilanjutkan dengan hafalan surat-surat pendek. Pada kegiatan awal guru menjelaskan cara menanam bunga mawar kemudian guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan pada hari itu. Guru menghubungkan kartu angka 1-10 dengan bunga mawar palsu berwarna merah yang sudah disiapkan kemudian guru menulis angka 1-10 di papan tulis.

## 2. Kegiatan Inti

Guru meminta anak maju secara berkelompok dan menghubungkan banyaknya bunga mawar palsu dengan kartu angka yang sesuai dengan jumlahnya dilanjut dengan membilang 1-10 dengan menunjuk bunga mawar palsu berwarna merah dan menghitungnya, kemudian anak diminta untuk menulis urutan lambang bilangan 1-10 pada kertas yang disediakan oleh guru. Setelah itu anak mengecap bunga mawar.

## 3. Istirahat

Anak mencuci tangan secara bergiliran, setelah itu anak kembali ke kelas guru membagikan makanan dan berdoa sebelum makan, makan snack, setelah selesai anak bermain bebas.

## 4. Kegiatan Penutup

Guru menanyakan kembali tentang kegiatan yang telah dilaksanakan dan meminta anak untuk mengungkapkan perasaannya setelah melakukan kegiatan dalam sehari. Kemudian guru menutup kegiatan dengan berdoa selesai belajar bersama anak-anak, dan ditutup dengan salam.

## **Skenario Pembelajaran Siklus II Pertemuan Pertama**

Kelompok/Semester/Minggu : A/I/V

Tema/Sub Tema : Tanaman/Bunga Mawar

Hari, Tanggal : Selasa, 28 November 2017

Guru melaksanakan langkah-langkah pembelajaran sebagai berikut:

### **1. Kegiatan Awal**

Setelah bel berbunyi tanda masuk kelas, anak-anak berbaris di depan kelas sesuai dengan jenis kelaminnya. Guru mengatur barisan hingga rapi, karena anak-anak banyak yang masih bermain dengan temannya. Setelah barisan rapi, guru mengajak anak-anak senam sederhana untuk menstimulasi motorik kasarnya. Kemudian anak-anak masuk ke dalam kelas dengan rapi dan tertib.

Setelah di dalam kelas guru membagi anak menjadi 3 kelompok sesuai dengan kelompok tempat duduk anak, masing-masing kelompok terdiri dari 5 anak. Kegiatan pertama yang dilakukan yaitu berdoa sebelum kegiatan kemudian dilanjutkan dengan hafalan surat-surat pendek. Pada kegiatan awal guru mengajak anak untuk mencium dan memegang bunga mawar asli kemudian guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan pada hari itu. Guru menulis angka 1-10 di papan tulis kemudian guru membawa kartu angka 1-10 dan meminta anak menyebutkan angka yang ditunjuk oleh guru.

## 2. Kegiatan Inti

Guru memanggil anak satu per satuurut sesuai nomor absen untuk maju ke depan dan meminta anak untuk menulis lambang bilangan 1-10 dengan urut di papan tulis, kemudian anak diminta untuk membilang 1-10 dengan menunjuk bunga mawar palsu (berwarna merah dan putih) dilanjutkan dengan menghubungkan kartu angka dengan bunga mawar palsu dan menghitungnya. Setelah itu anak mencocok gambar bunga mawar.

## 3. Istirahat

Anak mencuci tangan secara bergiliran, setelah itu anak kembali ke kelas guru membagikan makanan dan berdoa sebelum makan, makan snack, setelah selesai anak bermain bebas.

## 4. Kegiatan Penutup

Guru menanyakan kembali tentang kegiatan yang telah dilaksanakan dan meminta anak untuk mengungkapkan perasaannya setelah melakukan kegiatan dalam sehari. Kemudian guru menutup kegiatan dengan berdoa selesai belajar bersama anak-anak, dan ditutup dengan salam.

## **Skenario Pembelajaran Siklus II Pertemuan Kedua**

Kelompok/Semester/Minggu : A/I/V

Tema/Sub Tema : Tanaman/Bunga Mawar

Hari, Tanggal : Rabu, 29 November 2017

Guru melaksanakan langkah-langkah pembelajaran sebagai berikut:

### **1. Kegiatan Awal**

Setelah bel berbunyi tanda masuk kelas, anak-anak berbaris di depan kelas sesuai dengan jenis kelaminnya. Guru mengatur barisan hingga rapi, karena anak-anak banyak yang masih bermain dengan temannya. Setelah barisan rapi, guru mengajak anak-anak senam sederhana untuk menstimulasi motorik kasarnya. Kemudian anak-anak masuk ke dalam kelas dengan rapi dan tertib.

Setelah di dalam kelas guru membagi anak menjadi 3 kelompok sesuai dengan kelompok tempat duduk anak, masing-masing kelompok terdiri dari 5 anak. Kegiatan pertama yang dilakukan yaitu berdoa sebelum kegiatan dilanjutkan dengan hafalan surat-surat pendek. Pada kegiatan awal guru menjelaskan bagaimana bunga mawar hidup, kemudian guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan pada hari itu. Guru membawa kartu angka 1-10 dan meminta anak menyebutkan angka yang ditunjuk oleh guru kemudian guru menghubungkan kartu angka 1-10 dengan bunga mawar palsu warna merah dan putih yang sudah dipersiapkan guru sesuai dengan jumlahnya.

## 2. Kegiatan Inti

Guru memanggil anak untuk maju satu per satu secara urut sesuai absen dan membilang 1-10 dengan menunjuk bunga mawar palsu (berwarna merah dan putih) dan menghitungnya, dilanjutkan dengan menghubungkan banyaknya bunga mawar palsu dengan kartu angka yang sesuai dengan jumlahnya, kemudian anak diminta untuk menulis lambang bilangan 1-10 dengan urut di papan tulis. Setelah itu anak mewarnai gambar anak yang sedang menyiram bunga mawar.

## 3. Istirahat

Anak mencuci tangan secara bergiliran, setelah itu anak kembali ke kelas guru membagikan makanan dan berdoa sebelum makan, makan snack, setelah selesai anak bermain bebas.

## 4. Kegiatan Penutup

Guru menanyakan kembali tentang kegiatan yang telah dilaksanakan dan meminta anak untuk mengungkapkan perasaannya setelah melakukan kegiatan dalam sehari. Kemudian guru menutup kegiatan dengan berdoa selesai belajar bersama anak-anak, dan ditutup dengan salam.

### **Skenario Pembelajaran Siklus II Pertemuan Ketiga**

Kelompok/Semester/Minggu : A/I/V

Tema/Sub Tema : Tanaman/Bunga Mawar

Hari, Tanggal : Kamis, 30 November 2017

Guru melaksanakan langkah-langkah pembelajaran sebagai berikut:

#### **1. Kegiatan Awal**

Setelah bel berbunyi tanda masuk kelas, anak-anak berbaris di depan kelas sesuai dengan jenis kelaminnya. Guru mengatur barisan hingga rapi, karena anak-anak banyak yang masih bermain dengan temannya. Setelah barisan rapi, guru mengajak anak-anak senam sederhana untuk menstimulasi motorik kasarnya. Kemudian anak-anak masuk ke dalam kelas dengan rapi dan tertib.

Setelah di dalam kelas guru membagi anak menjadi 3 kelompok sesuai dengan kelompok tempat duduk anak, masing-masing kelompok terdiri dari 5 anak. Kegiatan pertama yang dilakukan yaitu berdoa sebelum kegiatan dilanjutkan dengan hafalan surat-surat pendek. Pada kegiatan awal guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan pada hari itu. Guru menghubungkan kartu angka 1-10 dengan bunga mawar palsu berwarna merah dan putih yang sudah disiapkan kemudian guru menulis angka 1-10 di papan tulis.

#### **2. Kegiatan Inti**

Guru memanggil anak untuk maju satu per satuurut sesuai dengan nomor absen untuk menghubungkan banyaknya bunga mawar palsu dengan kartu angka

yang sesuai dengan jumlahnya, dilanjutkan dengan membilang 1-10 dengan menunjuk bunga mawar palsu (berwarna merah dan putih) dan menghitungnya kemudian anak diminta untuk menulis urutan lambang bilangan 1-10 di papan tulis seperti yang telah dicontohkan oleh guru. Setelah itu anak menganyam bentuk daun bunga mawar.

### 3. Istirahat

Anak mencuci tangan secara bergiliran, setelah itu anak kembali ke kelas guru membagikan makanan dan berdoa sebelum makan, makan snack, setelah selesai anak bermain bebas.

### 4. Kegiatan Penutup

Guru menanyakan kembali tentang kegiatan yang telah dilaksanakan dan meminta anak untuk mengungkapkan perasaannya setelah melakukan kegiatan dalam sehari. Kemudian guru menutup kegiatan dengan berdoa selesai belajar bersama anak-anak, dan ditutup dengan salam.



**LAMPIRAN 8**  
**HASIL PENILAIAN**  
**KEMAMPUAN MENGENAL**  
**KONSEP ANGKA**

**Lembar Observasi (*Check List*) Pra Tindakan Kemampuan Mengenal Konsep Angka Melalui Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) Kartu Angka**

No.	Nama Anak	Indikator											
		Menulis urutan lambang bilangan 1-10				Membilang dengan menunjuk benda 1-10				Menghubungkan lambang bilangan dengan benda-benda 1-10			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	HFM		√				√				√		
2.	DN	√				√				√			
3.	ANS	√				√				√			
4.	AI				√			√				√	
5.	FDN	√				√				√			
6.	PF	√				√				√			
7.	ARD			√				√				√	
8.	AA			√				√				√	
9.	FQ	√				√				√			
10.	AOW	√					√				√		
11.	AKM		√				√				√		
12.	FND		√			√				√			
13.	APM		√			√				√			
14.	RN	√				√				√			
15.	MRN			√					√			√	
16.	HNK	√				√				√			
Jumlah Skor		8	8	9	4	9	6	9	4	9	6	12	0
Jumlah		29				28				27			
Skor Maks		4				4				4			

Skor Min	1	1	1
Persentase	45,3%	43,7%	42,2%

**(Menulis urutan lambang bilangan 1-10)**

$$Persentase = \frac{\text{skor keseluruhan yang diperoleh anak}}{\text{jumlah anak} \times \text{skor maksimum}} \times 100\%$$

$$P = \frac{29}{16 \times 4} \times 100\% = 45,3\%$$

**(Membilang dengan menunjuk benda 1-10)**

$$Persentase = \frac{\text{skor keseluruhan yang diperoleh anak}}{\text{jumlah anak} \times \text{skor maksimum}} \times 100\%$$

$$P = \frac{28}{16 \times 4} \times 100\% = 43,7\%$$

**(Menghubungkan lambang bilangan dengan benda-benda 1-10)**

$$Persentase = \frac{\text{skor keseluruhan yang diperoleh anak}}{\text{jumlah anak} \times \text{skor maksimum}} \times 100\%$$

$$P = \frac{27}{16 \times 4} \times 100\% = 42,2\%$$

**Lembar Observasi (*Check List*) Hasil Siklus I Pertemuan 1 Kemampuan Mengenal Konsep Angka Melalui Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) Kartu Angka**

No.	Nama Anak	Indikator											
		Menulis urutan lambang bilangan 1-10				Membilang dengan menunjuk benda 1-10				Menghubungkan lambang bilangan dengan benda-benda 1-10			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	HFM			√				√				√	
2.	DN	√				√				√			
3.	ANS		√				√				√		
4.	AI				√				√			√	
5.	FDN	√				√					√		
6.	PF		√				√				√		
7.	ARD				√				√				√
8.	AA				√				√			√	
9.	FQ	√					√				√		
10.	AOW	√						√				√	
11.	AKM			√				√			√		
12.	FND		√			√					√		
13.	APM			√			√				√		
14.	RN	√					√				√		
15.	MRN				√				√				√
16.	HNK		√				√				√		
Jumlah Skor		5	8	9	16	3	12	9	16	1	18	12	8
Jumlah		38				40				39			

Skor Maks	4	4	4
Skor Min	1	1	1
Persentase	59,4%	62,5%	60,9%

**(Menulis urutan lambang bilangan 1-10)**

$$Persentase = \frac{\text{skor keseluruhan yang diperoleh anak}}{\text{jumlah anak} \times \text{skor maksimum}} \times 100\%$$

$$P = \frac{38}{16 \times 4} \times 100\% = 59,4\%$$

**(Membilang dengan menunjuk benda 1-10)**

$$Persentase = \frac{\text{skor keseluruhan yang diperoleh anak}}{\text{jumlah anak} \times \text{skor maksimum}} \times 100\%$$

$$P = \frac{40}{16 \times 4} \times 100\% = 62,5\%$$

**(Menghubungkan lambang bilangan dengan benda-benda 1-10)**

$$Persentase = \frac{\text{skor keseluruhan yang diperoleh anak}}{\text{jumlah anak} \times \text{skor maksimum}} \times 100\%$$

$$P = \frac{39}{16 \times 4} \times 100\% = 60,9\%$$

**Lembar Observasi (*Check List*) Hasil Siklus I Pertemuan 2 Kemampuan Mengenai Konsep Angka Melalui Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) Kartu Angka**

No.	Nama Anak	Indikator											
		Menulis urutan lambang bilangan 1-10				Membilang dengan menunjuk benda 1-10				Menghubungkan lambang bilangan dengan benda-benda 1-10			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	HFM			√				√				√	
2.	DN	√				√				√			
3.	ANS		√				√				√		
4.	AI				√				√			√	
5.	FDN	√				√					√		
6.	PF		√				√					√	
7.	ARD				√				√				√
8.	AA				√				√				√
9.	FQ	√					√				√		
10.	AOW		√					√				√	
11.	AKM			√					√		√		
12.	FND		√			√					√		
13.	APM			√			√					√	
14.	RN	√						√			√		
15.	MRN				√				√				√
16.	HNK			√				√				√	
Jumlah Skor		4	8	12	16	3	8	12	20	1	12	18	12
Jumlah		40				43				43			
Skor Maks		4				4				4			

Skor Min	1	1	1
Persentase	62,5%	67,2%	67,2%

**(Menulis urutan lambang bilangan 1-10)**

$$Persentase = \frac{\text{skor keseluruhan yang diperoleh anak}}{\text{jumlah anak} \times \text{skor maksimum}} \times 100\%$$

$$P = \frac{40}{16 \times 4} \times 100\% = 62,5\%$$

**(Membilang dengan menunjuk benda 1-10)**

$$Persentase = \frac{\text{skor keseluruhan yang diperoleh anak}}{\text{jumlah anak} \times \text{skor maksimum}} \times 100\%$$

$$P = \frac{43}{16 \times 4} \times 100\% = 67,2\%$$

**(Menghubungkan lambang bilangan dengan benda-benda 1-10)**

$$Persentase = \frac{\text{skor keseluruhan yang diperoleh anak}}{\text{jumlah anak} \times \text{skor maksimum}} \times 100\%$$

$$P = \frac{43}{16 \times 4} \times 100\% = 67,2\%$$

**Lembar Observasi (*Check List*) Hasil Siklus I Pertemuan 3 Kemampuan Mengenai Konsep Angka Melalui Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) Kartu Angka**

No.	Nama Anak	Indikator											
		Menulis urutan lambang bilangan 1-10				Membilang dengan menunjuk benda 1-10				Menghubungkan lambang bilangan dengan benda-benda 1-10			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	HFM			√				√				√	
2.	DN	√					√				√		
3.	ANS			√				√			√		
4.	AI				√				√				√
5.	FDN		√			√					√		
6.	PF			√			√					√	
7.	ARD				√				√				√
8.	AA				√				√				√
9.	FQ	√					√				√		
10.	AOW		√					√				√	
11.	AKM				√				√			√	
12.	FND		√			√					√		
13.	APM			√				√				√	
14.	RN		√					√				√	
15.	MRN				√				√				√
16.	HNK			√				√				√	
Jumlah Skor		2	8	15	20	2	6	18	20	0	10	21	16
Jumlah		45				46				47			
Skor Maks		4				4				4			



Skor Min	1	1	1
Persentase	70,3%	71,9%	73,4%

**(Menulis urutan lambang bilangan 1-10)**

$$Persentase = \frac{\text{skor keseluruhan yang diperoleh anak}}{\text{jumlah anak} \times \text{skor maksimum}} \times 100\%$$

$$P = \frac{45}{16 \times 4} \times 100\% = 70,3\%$$

**(Membilang dengan menunjuk benda 1-10)**

$$Persentase = \frac{\text{skor keseluruhan yang diperoleh anak}}{\text{jumlah anak} \times \text{skor maksimum}} \times 100\%$$

$$P = \frac{46}{16 \times 4} \times 100\% = 71,9\%$$

**(Menghubungkan lambang bilangan dengan benda-benda 1-10)**

$$Persentase = \frac{\text{skor keseluruhan yang diperoleh anak}}{\text{jumlah anak} \times \text{skor maksimum}} \times 100\%$$

$$P = \frac{47}{16 \times 4} \times 100\% = 73,4\%$$

**Lembar Observasi (*Check List*) Hasil Siklus II Pertemuan 1 Kemampuan Mengenai Konsep Angka Melalui Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) Kartu Angka**

No.	Nama Anak	Indikator											
		Menulis urutan lambang bilangan 1-10				Membilang dengan menunjuk benda 1-10				Menghubungkan lambang bilangan dengan benda-benda 1-10			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	HFM				√				√				√
2.	DN		√					√				√	
3.	ANS				√			√				√	
4.	AI				√				√				√
5.	FDN		√				√					√	
6.	PF			√				√				√	
7.	ARD				√				√				√
8.	AA				√				√				√
9.	FQ		√					√				√	
10.	AOW			√					√				√
11.	AKM				√				√			√	
12.	FND			√			√					√	
13.	APM				√			√					√
14.	RN			√					√			√	
15.	MRN				√				√				√
16.	HNK				√				√			√	
Jumlah Skor		0	6	12	36	0	4	15	36	0	0	27	28
Jumlah		54				55				55			
Skor Maks		4				4				4			

Skor Min	1	1	1
Persentase	84,4%	85,9%	85,9%

**(M(Menulis urutan lambang bilangan 1-10)**

$$Persentase = \frac{\text{skor keseluruhan yang diperoleh anak}}{\text{jumlah anak} \times \text{skor maksimum}} \times 100\%$$

$$P = \frac{54}{16 \times 4} \times 100\% = 84,4\%$$

**(Membilang dengan menunjuk benda 1-10)**

$$Persentase = \frac{\text{skor keseluruhan yang diperoleh anak}}{\text{jumlah anak} \times \text{skor maksimum}} \times 100\%$$

$$P = \frac{55}{16 \times 4} \times 100\% = 85,9\%$$

**(Menghubungkan lambang bilangan dengan benda-benda 1-10)**

$$Persentase = \frac{\text{skor keseluruhan yang diperoleh anak}}{\text{jumlah anak} \times \text{skor maksimum}} \times 100\%$$

$$P = \frac{55}{16 \times 4} \times 100\% = 85,9\%$$

**Lembar Observasi (*Check List*) Hasil Siklus II Pertemuan 2 Kemampuan Mengenai Konsep Angka Melalui Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) Kartu Angka**

No.	Nama Anak	Indikator											
		Menulis urutan lambang bilangan 1-10				Membilang dengan menunjuk benda 1-10				Menghubungkan lambang bilangan dengan benda-benda 1-10			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	HFM				√				√				√
2.	DN		√					√					√
3.	ANS				√				√			√	
4.	AI				√				√				√
5.	FDN		√					√				√	
6.	PF			√				√				√	
7.	ARD				√				√				√
8.	AA				√				√				√
9.	FQ			√				√				√	
10.	AOW			√					√				√
11.	AKM				√				√				√
12.	FND			√				√				√	
13.	APM				√			√					√
14.	RN			√					√			√	
15.	MRN				√				√				√
16.	HNK				√				√			√	
Jumlah Skor		0	4	15	36	0	0	18	40	0	0	21	36
Jumlah		55				58				57			
Skor Maks		4				4				4			

Skor Min	1	1	1
Persentase	87,5%	90,6%	89,1%

**(Menulis urutan lambang bilangan 1-10)**

$$Persentase = \frac{\text{skor keseluruhan yang diperoleh anak}}{\text{jumlah anak} \times \text{skor maksimum}} \times 100\%$$

$$P = \frac{56}{16 \times 4} \times 100\% = 87,5\%$$

**(Membilang dengan menunjuk benda 1-10)**

$$Persentase = \frac{\text{skor keseluruhan yang diperoleh anak}}{\text{jumlah anak} \times \text{skor maksimum}} \times 100\%$$

$$P = \frac{58}{16 \times 4} \times 100\% = 90,6\%$$

**(Menghubungkan lambang bilangan dengan benda-benda 1-10)**

$$Persentase = \frac{\text{skor keseluruhan yang diperoleh anak}}{\text{jumlah anak} \times \text{skor maksimum}} \times 100\%$$

$$P = \frac{57}{16 \times 4} \times 100\% = 89,1\%$$

**Lembar Observasi (*Check List*) Hasil Siklus II Pertemuan 3 Kemampuan Mengenai Konsep Angka Melalui Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) Kartu Angka**

No.	Nama Anak	Indikator											
		Menulis urutan lambang bilangan 1-10				Membilang dengan menunjuk benda 1-10				Menghubungkan lambang bilangan dengan benda-benda 1-10			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	HFM				√				√				√
2.	DN			√					√				√
3.	ANS				√				√			√	
4.	AI				√				√				√
5.	FDN			√				√				√	
6.	PF				√			√					√
7.	ARD				√				√				√
8.	AA				√				√				√
9.	FQ			√				√				√	
10.	AOW			√					√				√
11.	AKM				√				√				√
12.	FND				√			√				√	
13.	APM				√				√				√
14.	RN			√					√			√	
15.	MRN				√				√				√
16.	HNK				√				√				√
Jumlah Skor		0	0	15	44	0	0	12	48	0	0	15	44
Jumlah		59				60				59			
Skor Maks		4				4				4			

Skor Min	1	1	1
Persentase	92,2%	93,7%	92,2%

**(Menulis urutan lambang bilangan 1-10)**

$$Persentase = \frac{\text{skor keseluruhan yang diperoleh anak}}{\text{jumlah anak} \times \text{skor maksimum}} \times 100\%$$

$$P = \frac{59}{16 \times 4} \times 100\% = 92,2\%$$

**(Membilang dengan menunjuk benda 1-10)**

$$Persentase = \frac{\text{skor keseluruhan yang diperoleh anak}}{\text{jumlah anak} \times \text{skor maksimum}} \times 100\%$$

$$P = \frac{60}{16 \times 4} \times 100\% = 93,7\%$$

**(Menghubungkan lambang bilangan dengan benda-benda 1-10)**

$$Persentase = \frac{\text{skor keseluruhan yang diperoleh anak}}{\text{jumlah anak} \times \text{skor maksimum}} \times 100\%$$

$$P = \frac{59}{16 \times 4} \times 100\% = 92,2\%$$

**Rekapitulasi Hasil Perhitungan Lembar Observasi Siklus I Peningkatan Kemampuan Mengenal Konsep Angka Melalui Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) Kartu Angka pada Anak Kelompok A di TK Tunas Ibu Kalasan Sleman**

No	Hari	Indikator	Hasil
1.	Selasa, 21 November 2017	Menulis urutan lambang bilangan 1-10	59,4%
		Membilang dengan menunjuk benda 1-10	62,5%
		Menghubungkan lambang bilangan dengan benda-benda 1-10	60,9%
2.	Rabu, 22 November 2017	Membilang dengan menunjuk benda 1-10	67,2%
		Menghubungkan lambang bilangan dengan benda-benda 1-10	67,2%
		Menulis urutan lambang bilangan 1-10	62,5%
3.	Kamis, 23 November 2017	Menghubungkan lambang bilangan dengan benda-benda 1-10	73,4%
		Membilang dengan menunjuk benda 1-10	71,9%
		Menulis urutan lambang bilangan 1-10	70,3%



**Rekapitulasi Hasil Perhitungan Lembar Observasi Siklus II Peningkatan Kemampuan Mengenal Konsep Angka Melalui Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) Kartu Angka pada Anak Kelompok A di TK Tunas Ibu Kalasan Sleman**

No	Hari	Indikator	Hasil
1.	Selasa, 28 November 2017	Menulis urutan lambang bilangan 1-10	84,4%
		Membilang dengan menunjuk benda 1-10	85,9%
		Menghubungkan lambang bilangan dengan benda-benda 1-10	85,9%
2.	Rabu, 29 November 2017	Membilang dengan menunjuk benda 1-10	90,6%
		Menghubungkan lambang bilangan dengan benda-benda 1-10	89,1%
		Menulis urutan lambang bilangan 1-10	87,5%
3.	Kamis, 30 November 2017	Menghubungkan lambang bilangan dengan benda-benda 1-10	92,2%
		Membilang dengan menunjuk benda 1-10	93,7%
		Menulis urutan lambang bilangan 1-10	92,2%

**Perhitungan Rata-rata Lembar Observasi Siklus I Peningkatan Kemampuan  
Mengenai Konsep Angka Melalui Penggunaan Alat Permainan Edukatif  
(APE) Kartu Angka pada Anak Kelompok A di TK Tunas Ibu Kalasan  
Sleman**

<b>No</b>	<b>Indikator</b>	<b>Hasil 1</b>	<b>Hasil 2</b>	<b>Hasil 3</b>	<b>Rata-rata</b>	<b>Keterangan</b>
1.	Menulis urutan lambang bilangan 1-10	59,4%	62,5%	70,3%	64,1%	Baik
2.	Membilang dengan menunjuk benda 1-10	62,5%	67,2%	71,9%	67,2%	Baik
3.	Menghubungkan lambang bilangan dengan benda-benda 1-10	60,9%	67,2%	73,4%	67,2%	Baik
	Rata-rata kemampuan mengenai konsep angka				66,2%	Baik

**Perhitungan Rata-rata Lembar Observasi Siklus II Peningkatan  
Kemampuan Mengenal Konsep Angka Melalui Penggunaan Alat Permainan  
Edukatif (APE) Kartu Angka pada Anak Kelompok A di TK Tunas Ibu  
Kalasan Sleman**

<b>No</b>	<b>Indikator</b>	<b>Hasil 1</b>	<b>Hasil 2</b>	<b>Hasil 3</b>	<b>Rata-rata</b>	<b>Keterangan</b>
1.	Menulis urutan lambang bilangan 1-10	84,4%	87,5%	92,2%	88,3%	Sangat Baik
2.	Membilang dengan menunjuk benda 1-10	85,9%	90,6%	93,7%	90,1%	Sangat Baik
3.	Menghubungkan lambang bilangan dengan benda-benda 1-10	85,9%	89,1%	92,2%	89,1%	Sangat Baik
	Rata-rata kemampuan mengenal konsep angka				89,2%	Sangat Baik

**Perbandingan Hasil Kemampuan Mengenal Konsep Angka Pra Tindakan,  
Siklus I, dan Siklus II**

<b>No</b>	<b>Indikator</b>	<b>Pra Tindakan</b>	<b>Siklus I</b>	<b>Siklus II</b>
1.	Menulis urutan lambang bilangan 1-10	45,3%	64,1%	88,3%
2.	Membilang dengan menunjuk benda 1-10	43,7%	67,2%	90,1%
3.	Menghubungkan lambang bilangan dengan benda-benda 1-10	42,2%	67,2%	89,1%
Rata-rata Kemampuan Mengenal Konsep Angka Anak		43,7%	66,2%	89,2%

**LAMPIRAN 9**  
**PERNYATAAN BENAR-BENAR**  
**MELAKUKAN PENELITIAN**

## TK TUNAS IBU

Alamat: Senden II, Selomartani, Kalasan, Sleman, Yogyakarta.

---

### SURAT KETERANGAN TELAH MELAKUKAN PENELITIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Susi Marheningsih, S.Pd AUD  
Jabatan : Kepala Sekolah  
Lembaga : TK Tunas Ibu

Dengan ini menyatakan bahwa:

Nama : Anisatul Khoiriyyah  
NIM : 13111244014  
Jurusan/Prodi : PAUD/PG PAUD  
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan  
Universitas : Universitas Negeri Yogyakarta

Bahwa mahasiswa tersebut benar-benar telah melakukan penelitian di TK Tunas Ibu, untuk menyusun skripsi yang berjudul **"Peningkatan Kemampuan Mengenal Konsep Angka Melalui Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) Kartu Angka Pada Anak Kelompok A di Tk Tunas Ibu Kalasan Sleman"** pada tanggal 20-30 November 2017.

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Sleman, 9 Desember 2017

Kepala TK Tunas Ibu  
  
Susi Marheningsih, S.Pd. AUD

# **LAMPIRAN 10**

## **DOKUMENTASI PENELITIAN**

## Dokumentasi Siklus I



Guru menuliskan angka 1-10 dipapan tulis



Anak menulis urutan lambang bilangan 1-10



Anak membilang dengan menunjuk benda 1-10



Anak menghubungkan lambang bilangan dengan benda 1-10





## Dokumentasi Siklus II



Anak menulis urutan lambang bilangan 1-10 dipapan tulis



Anak membilang dengan menunjuk benda 1-10



Anak menghubungkan lambang bilangan dengan benda 1-10



APE kartu angka Siklus I



APE kartu angka Siklus II



Bunga mawar palsu warna merah



Bunga mawar palsu warna putih



TK Tunas Ibu